Сурин Сергей Юрьевич

Метафизика достоверного.

Логико-философский опыт формальной герменевтики.

Нижний Новгород 1996.

Оглавление.

Предисловие.

- В чём цель этой книги?

- В попытке помыслить основания, суть нашего мышления. Но не как суть, выражающую пред-рассудок современной метафизики: “я” - “единство” существования, на котором стоит вся культура - от религии до науки. А как ту суть, что сама осуществляет смысл любой метафизики, что сама даёт всему осмысленное понимание.

- Итак, книга тщится стать пониманием всего понимаемого. Что же заставит понять её саму?

- Разумеется, чтобы увидеть смысл одних пред-рассудков, необходимо исповедовать другие. Чтобы выявить одну метафизическую структуру, необходимо находиться в другой, ускользающей из поля зрения, так как средство рассмотрения не может быть своим же рассматриваемым предметом - “говорящий” никогда не может быть “сказанным”. Но, вдобавок ко всему, для того, чтобы книгу поняли, ускользающая метафизика должна быть той же, толкуемой нами метафизикой. Этой сверхзадачей определяется и структура книги, и способ её рассуждений.

В ней переосмысливаются самые глубинные метафизические понятия нашей традиции: знак, смысл, сущее, бытие, форма, память, число, реальность, истина, “это”, “я” ...

- Но что заставляет говорить о “переосмыслении” этих категорий, тысячу раз оговоренных на тот или иной лад, не впадёт ли эта книга в тавтологии старых цитат?

- Дело в том, что смысл метафизических категорий, впрочем, и всего остального, мыслится мной уже упомянутым ускользанием метафизики из собственного рассмотрения, ускользанием, уводящим метафизическое содержание от тавтологических (или парадоксальных) метаний по герменевтическому кругу. Смысл этого ускользания от бессодержательности тавтологий составляет источник всего осмысленного. Но как помыслить этот “источник”, когда он является своим же рефлексивным устранением из осмысленного содержания? - “Помыслить” его нельзя, но его можно продемонстрировать, о-существить в размышлениях моей книги, представляющих из себя сложную структуру взаиморефлексирующих герменевтических кругов: от первого абзаца до всей трёхчастной структуры книги. Эта книга не “говорит о чём-то”, эта книга демонстрирует “как ...”. Поэтому, чтобы её понять, её надо читать от начала и до конца.

Как уже можно догадаться, искомая суть понимания, источник всего значимого, она же пропозиция значения, мыслится мной герменевтическим кругом, но не кругом, выявленным в текстах нашей культуры, а его осуществлением в демонстрировании “чтения этих текстов”. Именно эта последняя ступень рефлексивной демонстрации старой метафизики и даёт основание для “переосмысления” её категорий.

Что из этого вышло - судите сами.

Часть I.
Пропозиция значения.

Глава 1.
Значение. Память.

§1 Смысл и значение.

“Какой смысл в этом?”, “Имеет ли это какое-либо значение?”, “Бессмысленно!”, “Совершенно не значимо.”. - О чём мы здесь спрашиваем, на что хотим указать: на смысл ли значения или же на значимость смысла? Что содержится в этой игре словами? И почему последнее мы называем игрой? Не намекает ли сам язык этим выражением - “игра” - на незначимость только что поставленных вопросов, в том числе и на читаемый в данный момент? - Но какой смысл этой незначимости; тот ли, что говорит о прекращении и запрете всякого рассуждения на эту тему? - Прекратить же рассуждения философ может, только показав их невозможность, которая предполагает осмысленный характер поставленных вопросов. - Круг замкнулся.

Мы вновь вернулись к тому с чего начали, не сделав толком и полшага. Но разве ничто не изменилось? - Да, мы находимся в том же вопрошающем положении, но теперь перед нами очерченный круг, содержимое которого чётко указывает на то, о чём мы спрашиваем, ранее закрытое неопределённым указателем “в этом”, - сейчас за ним стоит сам смысл. Мы спрашиваем о смысле смысла. Но мы не просто спрашиваем о смысле какого-то смысла, неопределённость указателя “в этом” заставляет нас искать ответ на вопрос о смысле всякого смысла. Далее, язык круга говорит нам, что поиск ответа на этот вопрос неизбежно связан с другим словом - “значение”. Чтобы что-то могло *иметь* смысл, оно должно *быть* значением в языке, оно должно быть значением нашего языка, нашей мысли. “Смысл” и “значение” настолько тесно связаны, что их трудно отличить друг от друга: смысл чего-то и значение чего-то вполне могут говорить об одном и том же, в зависимости от того, как мы играем этими словами в том или ином контексте, т.е. в той или иной словесной игре. Следовательно, если мы серьёзно решили понять свои же вопросы, то нам не избежать игры, подчёркиваю, именно игры с этими словами, уже каким-то образом присутствующей в нашей речи. Иначе вопрос о смысле всякого смысла уткнётся в неопределённость указателя “это” или же в осмысление чего-то другого, “попавшего нам под руку”, но не самого “смысла всякого смысла”. В первом случае мы должны признать свою полную бессильность перед нашими вопросами и объявить их бессмысленными, не имеющими ответа; во втором - “попавшемуся под руку” приписать метафизические атрибуты, в зависимости от собственного вкуса: мирового Универсума, законов Природы, Бога - явного

или неявного гаранта первых двух, и водить самих себя за нос вокруг перетолкованной бессмысленности первого случая.

Представленная выше дилемма, с первого взгляда, кажется непреодолимым препятствием на пути нашей мысли, действительно, для того, чтобы говорить о смысле чего-то, в том числе и самого смысла, уже необходимо уметь осмысленно говорить до всякого рассматриваемого смысла, т.е. должно быть нечто такое, что даёт возможность осмысленно говорить *до первого нашего самоосознания*. Но поскольку это нечто предшествует в своём рассмотрении всякому осмыслению, всякому смыслу, оно должно быть или бессмысленным (как предшествующее смыслу, иначе нет пред-шествия), или же само должно быть смыслом всякого смысла, пред-шествующим самому себе в круге тавтологий. Что снова толкает нас на игру этими словами.

Начнём нашу игру с вопроса (впрочем, мы уже играем в неё) : какой смысл, или какую роль играет сама “непреодолимость” нашей дилеммы в этой игре, и так ли уж неотличимы в ней слова “смысл” и “значение”? Иначе - какова роль всех этих слов, взаимная обусловленность которых создаёт нашу игру?

Непреодолимость нашей дилеммы указывает, что игра, как бы мы не старались, будет посуществу вестись в круге ограниченном “значением смысла” и “смыслом значения”, более того, непреодолимость дилеммы сама из себя представляет ничто иное, как круг нашей игры, то, что её замыкает на себя, образуя и завершая. Что нам может сказать о завершённости игры? - То, что “значимость смысла” и “смысл значения” отождествились друг с другом и, замкнув круг, завершили игру, оставив нас ни с чем. Заметим, что в нашей игре “отождествиться друг с другом” и “замкнуть круг” являются разными интерпретациями одного и того же - завершённости игры. Но если игра завершается на отождествлении “смысла значения” и “значения смысла”, то, следовательно, что позволяет в неё играть является различием последних, наша игра устраняет это различие путём взаимозаменяемости ролей наших выражений, скрывая замену за словом “круг”.

Где лежит различие между “смыслом” и “значением” - для нас означает: что даёт возможность играть в нашу игру.

Итак, возможность нашей игры в различном понимании “значения” и ”смысла”, игра заслоняет собой это различие. Рассмотрим, что для нас могут означать “значимость этого знака” и “смысл этого знака”?

“Значение знака” безотносительно к какому-либо конкретному символу превращается в выражение “значение вот этого”, завершающееся бессодержательным индексалом, бессодержательность которого говорит, что значением знака является его же демонстрация самого себя, толкуемая обычно “представленностью”. Вывод настолько же поверхностен, насколько же и невидим. Кому может прийти в голову, при полном серьёзном отношении, что буквы, которые он видит, никакой связи сами с собой не имеют, т.е. их нет. Таким образом, мы выяснили, что “значение знака” есть ничто иное, как бессодержательная связь знака с самим собой, т.е. его демонстрируемость (рефлексивность).

С другой стороны, спрашивая о “смысле знака”, мы с необходимостью предполагаем нечто иное по отношению к бессодержательной связи знака с самим собой и так же равно неотъемлемое от этого знака. (Основанием этому утверждению служит возможность совершения нашей игры, возможность различия “смысла” и “значения”.) Но это может быть только связь этого же знака с чем-то отличным от него, т.е. “смысл” предполагает связь знака с иными значениями. Таким образом, “смысл знака” является связью знака с иными значениями, отличными от него, но демонстрирующими в этой связи его значимость.

Следовательно, различие между “значением” и “смыслом”, а равно и возможность нашей игры, содержится в двух неотъемлемых друг от друга связях - связи значимого с самим собой и связи значимого с иными значениями. Неотъемлемость их друг от друга фактически указывает на вступление и свершение нашей игры, где эта неотъемлемость обретает смысл в том, что всякую связь мы мыслим как значимость, а всякую значимость как связь определяющих её значений. Игра - то, что устраняет различие связи и связуемого.

В результате мы приходим к выводу, что “значение” и ”смысл” заслоняют нам в игре так же нечто значимое. Причём, это нечто и осуществляет в игре свою демонстрацию. “Значение” и “смысл” говорят нам об указывающем на себя игровом действии как о тождественном себе и, следовательно, иным от своего игрового осуществления в знаках. Исходя из последней фразы, представить себе это нечто совершенно не в человеческих силах, хотя и нет ничего более близкого к человеку.

Туман рассеется, если мы вновь спросим: что значит указать на нечто? - Вопрос приводит к массе ответов: представить себе, иметь адекватные критерии и т.п. Но все подобные ответы должны подразумевать один. - Указать на нечто - значит помнить и вспоминать его как...

После этого совершенно не трудно выявить (как это делается показано только что), что “смысл” и “значение” есть указатели (вспоминания) на осуществление памяти и на нечто вспоминаемое в её осуществлении. Наша игра является “воспоминанием”, стремящимся указать на свершение памяти как на нечто содержащееся в ней и, следовательно, значимое.

§2 Память и забвение. Игра.

Можно возразить, а чего мы добились рассуждениями первого параграфа? Разве замена слов “значение” и “смысл” в нашей игре на “память” и “свершение памяти” что-либо меняет? - Да, и меняет совершенно радикальным образом. Дело в том, что через память, указывающую на своё же осуществление, в круг нашей игры включается сама игра, само осуществление её игровых связей. Это позволяет надеяться на более глубокое понимание того, каким образом значения обретают свой смысл. Поможет этому рассмотрение смысла “памяти” и её “свершения” (осуществления).

“Помнить”, “вспоминать”, “узнавать” - имеет смысл, если мы можем указать на то, что мы помним, вспоминаем и узнаём. Нельзя помнить вообще, помнить можно что-то определённое, даже если мы и говорим о вспоминаемом в форме бессодержательного индексала “об этом”: о том, что имеет значение. Сам индексал “это” провоцирует считать значимым лишь то,

во что можно ткнуть пальцем, представить перед собой; но своё имя я могу вспомнить, но не могу пред-ставить, не могу ткнуть в него пальцем,- надеюсь, что мы можем отличать понятие от его явленности в написанном. Поэтому значимое, вспоминаемое, узнанное мы не будем толковать как представленное нами, а наоборот, - представленное, чтобы быть таковым, должно быть узнанным нами, даже если мы о нём ничего не можем сказать кроме индексала “это”. Тем более, что сам индексал обретает свой смысл указателя, если мы можем что-либо узнать и вспомнить, в демонстрации этой возможности заключён смысл бессодержательного индексала “это”.

Память - более глубокая категория, нежели представление и воля вместе взятые. Толкование памяти как отражения предстоящего мира в сознании или ещё где-то не только ничего не объясняет, но и вовсе ведёт речь о чём-то другом, но не о памяти. Память не является записью куда бы то ни было. Любой механизм, описывающий память, описывает запись, но не её. Любая эпистемология в отношении памяти как функции представления принципиально не верна, когда дело касается языковых форм “значения” и “смысла”.

Память это то, что даёт значению его значимость, осуществляясь как его смысл, т.е. как воспоминание, как осмысление значения. Необходимо подчеркнуть ещё раз, что давать значение (о-значивать) и вытаскивать его перед собой из некоего тёмного резервуара не является одним и тем же. Если я достаю свои значения их чёрного ящика, то я не о-значиваю их, поскольку их означенность уже предопределена смыслом “доставания”, “значения”, “чёрного ящика” и тем, что может в нём находиться, в том числе “находиться вообще где-то”. Я обманываю себя, говоря, что мой ящик тёмен, в нём достаточно дыр, чтобы вывалиться наружу всему содержимому. И что тогда? Означает ли последнее, что я могу помнить сразу всё существующее и существовавшее в этом ящике, даже в том случае, если имя этому ящику - Вселенная? - Нет, помнить и вспоминать можно лишь нечто значимое, указывающее само на себя, на себя как единое (демонстрация бессодержательности “это”) , одно - таковы эвфемизмы слова “нечто”. Если же вы вспоминаете всё сразу, то вы в беспамятстве.

Но я же могу видеть перед собой несколько предметов сразу? - Конечно можете, но предметов, а не значений. Значимой для меня может быть видимая картина в том или ином контексте моих действий и положений, которые могут меня заставить в игре обращаться к значениям предметов, видимых в картине, - и тогда я “сосредотачиваю на этом предмете своё внимание”, что только и утверждает: узнаваемое мной есть нечто одно-значимое. Если этот довод не убедителен, что же, тогда попробуйте подсчитать число морщинок на вашей ладони сразу, а не по одной.

Хорошо, но всё-таки “откуда” приходят, всплывают вспоминаемые мной значения?

Для начала не мешало бы спросить, а что и как мы вспоминаем? Вспоминаем ли мы значения или что-то иное? И что значит вспоминать, узнавать значения?

Обратимся к одной из древнекитайских головоломок. “Моему другу Лао-Цзы приснилось, что он бабочка. И теперь, проснувшись, он не знает кто он - Лао-Цзы, которому приснилось, что он бабочка, или же бабочка, которой снится, что она Лао-Цзы.” (если бы мы вспоминали значения, то многие бы из нас порхали по цветам).

Что же Лао-Цзы помешало наслаждаться нектаром, и что позволило засомневаться в самом себе? На второй вопрос ответ заключается в том, что Лао-Цзы “приснилось”, а бабочке “снится”. То, что приснилось, было нами узнано таковым, но таковым нам сейчас не вспоминается, его значение указывает на свершённую возможность его узнавания нами, а не на само узнанное. Поэтому хотя и говорится: “приснилось Лао-Цзы”, но смысл этого предложения в головоломке - “приснилось ему” безымянному, - тому, кому приснилось, что он бабочка. Бабочке, напротив, “снится”, что она Лао-Цзы, т.е. сон её осуществляется для неё, указывая на Лао-Цзы как на имя бабочки, хотя сама спящая бабочка так же безымянна, так как возможен вопрос без ответа: какая бабочка Лао-Цзы? Лао-Цзы не может вспомнить кто он, потому что он вспоминает всегда другое, отличное от означенности его воспоминания. Вопрос: кто он такой? - Лао-Цзы или бабочка, - заставляет Лао-Цзы обращаться к осуществлению вспоминания имени, но осуществление памяти обретает смысл при означенности узнанного имени, которое ускользает от своего осуществления смысла (рефлексия) и снова толкает Лао-Цзы к осуществлению воспоминания, не давая вспомнить кто он в бесконечном круге его сомнений.

Ответ на первый вопрос: что же не даёт нам порхать по цветам? - из самого нашего непорхания говорит о том, что память Лао-Цзы вспоминает не значение имени, а само его о-значивание, само действие или осуществление памяти, рефлексивно указывающее на себя в связях значений игр Лао-Цзы. Вот если бы Лао-Цзы во время сна действительно забыл все связи, в которых осуществляются его воспоминания, говорящие, что вспоминает здесь “он” (рефлексия смысла), Лао-Цзы не только бы сомневался в себе, а, пожалуй, вовсе не мог бы вспомнить о своём существовании, не знал бы, что он когда-то был и есть.

Рассмотренный случай с Лао-Цзы показал нам, что память является не обнаружением забытых значений, а свершением о-значивания таким образом, что само действие о-значивания устраняется из содержания игры за вспоминаемым значением, - “он” - конец рефлексии. Память не возможна без устранения-забвения своего рефлексирующего осуществления, иначе мы не будем помнить своего имени. Таким образом, память является забвением своего осуществления в указывании (памятовании) на вспоминаемое значение; или - забвением смысла (прекращение рефлексивных сомнений) в памятовании значимости (“он”- Лао-Цзы). Интерпретацией или, точнее, демонстрацией выше сказанного является бессодержательный индексал “это”, осуществление смысла которого невозможно без предъявленности отличного от него значения как “нечто значимого”.

Мы видим, что “память” и “забвение” являются атрибутами единого (бессодержательного - рефлексия) свершающегося осуществления памяти. Именно “забвение в памятовании” (транскрипция рефлексии) является памятью, и мы об этом знали раньше, когда говорили, что вспоминать можно нечто одно-значимое, т.е. устраняющее собой всё остальное. Мы встречаемся с “забвением в памятовании”, когда обнаруживаем, что наши слова и мысли приходят “как будто бы из ниоткуда”, сами собой.

Посмотрим теперь какой смысл вопроса: “откуда приходят воспоминания?” - Знать откуда что-то приходит, значит знать как это что-то может двигаться, а это для нас равносильно

знанию, как свершается воспоминание, т.е. вспомнить как свершается сама память. Мы же показали, что память постольку память, поскольку осуществляется как забвение (устранение из значимого) своего осуществления (здесь и сейчас), и, следовательно, требование вспоминания осуществления памяти (самого этого воспоминания) равносильно требованию её же устранения из наших игр. Вопрос “откуда?” исключает возможность своего ответа, делает слово “откуда” для памяти бессмысленным, никак с ней не связанным.

Мы никогда не сможем понять как именно “эти слова и мысли” приходят к нам в голову, каким образом я вспоминаю именно об этом и именно так - и это не является психологическим свойством нашего сознания. “Память” и “забвение” как единое осуществление “забвения в памятовании” являются глубочайшими категориями нашего существования, гораздо более глубокими, чем пространство и время. Достаточно заметить, что всё ранее именовавшееся в философии и религии “трансцендентным” и “потусторонним” имело смысл лишь настолько, насколько тем или иным иносказанием могло интерпретировать значимость памяти через “устранение-забвение” её осуществления.

Кроме того, что “забвение” и “память” являются единым, неразделимым свершением памятования, мы также можем сказать, что они соотносятся, как “смысл” и “значение”. Значение - то, что бессодержательно указывает на свершение памяти как само на себя, на тождественное себе значение -“это так” (здесь нельзя объяснять, а только демонстрировать в словах текста); смысл - указывает на устраняемое в значении его собственное осуществление: “смысл этого в том ...” , т.е. смысл всегда подразумевает иное пояснение к указанному, всегда предполагает возможность своего рефлексивного осуществления.

Необходимо также понимать, что “забвение” не означает уничтожения или устранения в тёмный и недоступный угол. Иное, забываемое значения, т.е. устраняемый в нём смысл его осуществления никуда не девается, хотя бы потому, что “где”, “куда”, “откуда” не связанные с ним понятия. Память, существуя, неизбежно являет себя в значениях, рефлексируя над ними, и тем самым говоря о “забвении” своего осуществления как о постоянно присутствующем истоке всего имеющего смысл.

Само же забываемое осуществление памяти не устраняется в никуда, а являет себя в содержательных связях нашего языка, будучи всегда внеположно им в своей рефлексии, т.е. всегда бессодержательно значимо, и потому равно интерпретируемо в любых связях, в любых смыслах. Подобный произвол интерпретирования можно назвать языковыми играми - интерпретациями бессодержательно значимого осуществления памяти в содержании наших игр. Категория игры на этих страницах выражает внеположность осуществления игры к её содержательным интерпретациям.

Хотя сразу дать “игре” чёткое определение достаточно трудно, но без него будет невозможно продолжать наше исследование. Поэтому остановимся для начала на следующей дефиниции: языковой игрой будем называть смысловое единство значений, в осуществлении которого они обретают свой смысл, устраняя (забывая) из игрового содержания собственное рефлексивное осуществление памятования.

Из выше приведённого определения следует, что о том или ином смысле и значении можно говорить лишь в рамках той или иной языковой игры, где они осуществляются как забвение игрового действия в памятовании игровой значимости. Иначе, всякий смысл и значение значимы лишь настолько, насколько возможно через них осуществить интерпретацию бессодержательности рефлексии памяти.

Для внятного философского исследования необходимо видеть границы своих языковых игр. Но их не так просто увидеть, так как “единство” игры и “бессодержательность” рефлексии памяти - это интерпретации одного и того же. Границы игры пытаются скрыться в самой игре. Вернёмся ещё раз к случаю с Лао-Цзы. Спросим себя, а почему в притче повествование ведётся не от первого лица, почему сам Лао-Цзы не хочет поделиться своими сомнениями? - Да потому, что пытаясь указать в своём имени его же осуществление смысла, т.е. означить неозначаемое - и имя, и его осуществление в памяти сразу, Лао-Цзы мечется между двумя языковыми играми: Лао-Цзы и бабочки, не осуществляя до конца ни одну из них, поэтому для него вовсе нет ничего значимого. Он вовсе ничего не смог бы сказать, если с ним вдруг действительно случилось описанное. Но тогда откуда о случившемся знает его друг? Одно из двух: или друг лжёт, или Лао-Цзы валяет дурака.

§3 Свершение и указание. Иное. Интерпретация.

Выявив, что память это действование указывания, забывающее о себе в указанном (здесь не избежать косноязычия, т.к. это нельзя описать, это можно только демонстрировать), мы вправе спросить себя - почему осуществление памяти мы интерпретируем устраняемым из содержания игры действием указания, а ни как-нибудь по-другому? Ранее было заявлено о равноправии всех интерпретаций “забвения в памятовании”. - О равноправии интерпретаций, но не интерпретируемого.

Все языковые игры, рассматривающие своё собственное осуществление или осуществление других языковых игр, мы их будем называть синтаксическими играми, чтобы оставаться единством памятуемой связи, т.е. оставаться интерпретацией бессодержательной значимости осуществления, с необходимостью должны говорить в своём содержании о бессодержательно-устраняемом; но как бессодержательно значимое может быть выявлено в содержательных связях языковых игр?

Какое угодно изменение чего-то, свершение чего-то, имеет своим смыслом соотнесённость (это и есть связь) минимум двух значений изменившегося или свершившегося. В нашей ситуации одного из двух значений нет, так как оно устраняется из содержания языковой игры её же осуществлением. Что делать? - Ничего сложного, просто тыкать пальцем или всегда иметь возможность пояснять, “что оставшееся в игре бессодержательное значение имеет своим смыслом ...” - т.е. демонстрировать в словах и жестах (отсюда два артикля: определённый и неопределённый) осуществление языковой игры, - демонстрировать бессодержательное осуществление памяти как указывание - суть любого индексала. Никакого другого смысла сами

по себе указатели “это”, “то”, “я” не имеют. Поэтому о бессодержательном осуществлении памяти мы можем говорить лишь указывая на него через наши индексалы, т.е. демонстрировать в них нашу пропавшую бессодержательность игрового осуществления.

Итак, осуществление памяти является указанием потому, что осмысление “памяти” невозможно без демонстрации её осуществления. В этом сокрыт смысл интенциональности мышления Гуссерля.

Устраняемое из содержания игры осуществление памяти, кроме бессодержательного характера индексалов, несёт с собой ещё и “неотъемлемость” от значений игры, говорящую, что “это” свершение памяти указывает на “эти значения” и ни на какие другие. Но это противоречит бессодержательности устраняемого осуществления: смысл бессодержательного как раз и состоит в том, что он равно связан или не связан (противоречие бессодержательно) с любыми значениями и смыслами, он всегда отличен от них в рефлексии рассмотрения, даже отличен от своей означенности в “бессодержательном”, которое, если внимательно присмотреться, также является индексалом.

Для выхода из этого противоречия спросим ещё раз о смысле отличия. Отличия чего от чего? - Какое отличие мы ищем? - Отличие вообще бессмысленно: отличие всякого отличия в его отличии - чушь! “Отличие”, как и всякое значение, возможно лишь в осуществлении той или иной языковой игры, где и осуществляется его конкретный смысл в конкретных значениях. Тогда отличие бессодержательного осуществления памяти от памятуемого значения является ничем иным, как связью значений игры, демонстрирующих её бессодержательное осуществление. Отличие бессодержательного осуществления игры от её содержания определяется смыслом игровых связей. Следовательно, бессодержательная значимость памяти будет не чем-то иным, неопределённым от указанного в игре значения, а <u>его же иным</u>, <u>иным этого значения</u>. То есть тем, что осуществляет в игре смысловые связи “этого значения”.

Бессодержательное осуществление игры не отрицается её содержанием, как то толкует наша диалектика, а, наоборот, содержание обретает свою значимость в демонстрации бессодержательности осуществления памяти. Как будет показано во второй и третьей части моих исследований, отрицание не является демонстрируемой пропозицией нашего мышления, а только игровой интерпретацией рефлексивности памяти, частным толкованием, представляющим “забвение в памятовании” (рефлексия) как два различных значения.

Для дальнейшего введённые категории “иного” и “интерпретации” будут иметь центральное значение главного инструментария нашего исследования, на ряду с “языковой игрой”, “памятью”, “формой утверждения достоверного” и т.д. Поэтому необходимо дать им твёрдые определения.

<u>Иным значения</u> является осуществляющееся действие языковой игры, устраняемое из игрового содержания этим значением, т.е. его смысл.

<u>Иным осуществления памяти, иным смысла</u> в языковой игре будет значение, указанием на которое устраняется (забвение) из игрового содержания бессодержательность “этого” осуществления игры.

Интерпретацией будем называть выявленность (сыгранность) в содержании игры осуществления смысла её значений.

Из приведённых определений видно, что интерпретацией значения будет выявленность в содержании игры его смысла, демонстрирующего игровое осуществление. Это равносильно утверждению: любое значение может быть понято в языковой игре путём осуществления его игрового смысла.

Интерпретацией смысла будет интерпретация значения, указывающего на этот смысл как на “нечто” осуществляемое в языковой игре.

Таким образом, не трудно заметить, что интерпретация значения является содержательной выявленностью в игре его иного, а сама языковая игра осуществляется как единство памятуемой связи в интерпретациях её значений. Памятуемая связь языковой игры - интерпретирующая связь.

Особый интерес представляют “иное индексалов” и их интерпретации в языковых играх.

Иным индексала является само осуществление языковой игры, как и любого другого значения, отличие здесь в том, что для неиндексальных значений их смысл может быть истолкован в связях с другими значениями “этой” игры, т.е. их смысл может быть проинтерпретирован в содержательных связях. Смысл (иное) индексалов, как было показано выше, состоит в демонстрации словами и жестами осуществления языковой игры. Что значит демонстрировать игру? - То, что демонстрация, указывая на игру, интерпретирует её в другой игре (в рефлексии рассмотрения), которая будет языковой игрой синтаксиса к демонстрируемой игре, чьё свершение “демонстрирует” смысл индексалов. Таким образом, смысл индексалов никогда не может быть проинтерпретирован содержательной связью значений одной игры, интерпретация индексала с необходимостью выходит из игры, демонстрируя её осуществление как действие её “игрока”, играющего (находящегося вне её) в “эту игру”. - Невозможно указать без “указывающего”.

Индексал в языковой игре имеет особую роль: с одной стороны, индексал указывает на любое значение как на нечто тождественное самому себе, - интерпретация смысла значения игровой связью с этим же значением (форма круга тавтологий А=А), с другой стороны, смысл индексала указывает на “игрока”, играющего в эту игру и находящегося вне её, - интерпретация смысла (иного) значения в рамках игры его синтаксиса, и тем самым индексал внеположен языковой игре, рефлексивен по отношению к ней.

§4 Данность и возможность.

Смысл индексала - это внеположность к игре её игрока. - На что это может указывать? - На знакомое нам “забвение указывания в указанном”: игра осуществляется как устранение из содержания её игрока, игрок никогда не может превратиться в игру, играя в неё, мы забываем о себе как о свершающих игровые действия, мы забываемся в игре, даже если мы следим за ними по правилам игры, мы всё равно не сможем следить за правильностью использования

нами правил и т.д. Как бы мы не пытались, мы никогда не совместим в едином указателе (знаке) и его значение, и его осуществление в игре.

Итак, осуществление игры устраняет игрока из её содержания, но это не значит, что значение "игрок" не может фигурировать в её понятиях: футбол невозможен без "игроков". Но футболисты не свершают игру, а сами являются игровыми значениями, игра свершается единством связей всех игроков и арбитров, и это "единство" нигде не означается внутри футбола, а только для стороннего зрителя, футбол для которого синтаксис того, во что играют футболисты. Зрелище игры уже не сама игра.

Осмысление языковой игры как её "игрока" приводит нас к рассмотрению категорий "данности" и "возможности", содержательно интерпретирующих внеположность осуществления игры, то, что мы именовали "забвением в памятовании".

Осуществление памяти, указывая на значение, устраняется последним. - Куда? - Вопрос ведущий к устранению самой памяти, самого мышления, и, следовательно, нам ничего не остаётся, как признать, что осуществление памяти - это само значение; вывод ведущий к единственной интерпретации: осуществление памяти интерпретирует в значениях игры само себя, устраняясь за игровыми иносказаниями. "Значение" становится демонстрацией осуществления памяти "игрока", индексалом, указывающим на неизбежную данность самому себе собственного существования.

Данность и необходимость - интерпретации всего "значимого" в наших языковых играх, интерпретации "значимости" рефлексии игр. Мы можем говорить вместо "значения" - "данность" его для "игрока",- неизбежность существования игрока.

То, что я могу менять символы значений в играх не говорит, что я меняю сами значения. Значения даны в необходимости осуществления языковых игр. Значения даны как язык. Откуда язык, откуда значения? - Единственным осмысленным ответом на этот вопрос является демонстрация круга тавтологий: данность самому себе собственного существования. Необходимость интерпретирует значимость бессодержательности нашего существования. Язык - ниоткуда, так как любое "откуда" уже требует языка и памяти. В бессодержательности этих тавтологий и осуществляется смысл "данности" и "необходимости".

"Возможность" - интерпретация смысла "данности", её рефлексивность, т.е. интерпретация самой рефлексии осуществления языковой игры. Возможность, таким образом, интерпретирует рефлексивность бессодержательности тавтологического круга, в котором "данность" обретает свой смысл. Действительно, возможность имеет выбор, т.е. находится вне "данных" языковых игр, и является для них бессодержательной значимостью их осуществления, так как равно может вспомнить любые значения из любых игр (вариант аксиомы выбора и парадоксов, следующих из неё).

Когда я выражаю "свою волю" в выборе чего-либо значимого, я мыслю в "воле" внеположность самого себя ко всему имеющему смысл в содержании моих игр. "Возможность" говорит, что "я" не просто индексал, а такой индексал, смысл которого внеположен (рефлексивен) всем смыслам, смысл которого демонстрирует собственное забвение в играх, собственную бессодержательность рефлексии.

§5 “Я” и “сущее”. Метафизика.

Осмысление “данности” и “возможности” ведёт нас к указателю на саму внеположность осуществления языковых игр - к “я”.

Витгенштейн как-то заметил, что если и есть что-то таинственное в логике, то это - “я”. В предыдущем параграфе мы нашли источник таинственности нашего “я”.

Внимательный читатель мог бы заметить, что уже в конце третьего параграфа таинственное “я” было истолковано рефлексирующей связью между языковой игрой и игрой её синтаксиса. “Я” указывает на эту связь безотносительно к содержанию языковой игры. Но тогда в какой языковой игре обретает смысл наше “я”? Ведь говорить, что для нас самих наше я не имеет смысла (его нет) - верх абсурда!

Тем не менее, моё исследование требует задаться вопросом: а что, собственно, мы знаем о своём “я”?

Сразу отбросим ответы: я такой-то, имею такую-то биографию, нос и уши, - всё это аспекты того, в какие игры мы играем, какие слова мы говорим; мы же хотим понять - кто играет? кто говорит?

“Кто говорит” - то же самое, что и “откуда наши мысли” - для своего ответа требующее устранения памяти и мысли. Остаётся предполагать, что играть и помнить не одно и то же: играя, я с необходимостью осуществляю памятование, но все ли осуществления памяти являются языковыми играми?

Упрямая постановка вопроса “кто?” приведёт нас к последовательности синтаксических игр, интерпретирующих внеположное осуществление предыдущих, которая обернётся хождением по кругу “я есть” (“я - тот , кто говорит; тот, кто говорит - я”, “я - существующий; существующий - это я”, “я - есть; есть - я”), т.е. демонстрацией того же индексала “я”. “Есть” - выявленность индексала “я” как указателя на языковую игру, чьё свершение он демонстрирует; “я” в “я есть” - смысл индексала “я как есть”, т.е. внеположное осуществление демонстрации, её рефлексивность.

Можно ли назвать хождение по кругу “я есть” языковой игрой? Единством смысловой связи значений?

Значение - устранение указывания в указанном. Значение может быть индексалом на свершаемый смысл языковой игры. Но может ли значение быть индексалом, который, в свою очередь, указывает на первый индексал? Такими индексалами и является круг “я есть”, не то “я есть”, которое сейчас перед вашими глазами в контексте этого параграфа, а то, которое пытается поймать себя за хвост: выявить в памяти само осуществление памяти, означить неозначаемое (замкнувшийся в себе Лао-Цзы). Разумеется, эта структура двух индексалов не может быть значением, а кружение по кругу “я есть” - языковой игрой. По сути это попытка помыслить без мыслей, демонстрирующая внеположность осуществления или рефлексивность памяти, - этот круг можно интерпретировать молчанием, чьё внимание обращено само на себя. Но подобная структура может подразумеваться как устраняемая (прерываемая) для любого

значения любой игры, её можно рассматривать как форму осуществления памяти, в дальнейшем (глава вторая) я буду эти два указателя считать единой формой памяти, точнее - “формой рефлексии памяти”.

Но всё-таки мы имеем о своём “я” ясное игровое представление, которое трудно назвать бессодержательной формой. “Я” - существует, моё я имеет волю, оно чувствует и осознаёт, моё я обладает всеми этими свойствами. - Кто обладает? - и мы опять упираемся в круг рефлексии памяти.

Рассмотрим все эти свойства. По сути все они сводятся к следующему пред-рассуждению: есть нечто “сущее”, существующее в своём бытии, как “воля” в “необходимости” мира, в котором определяются возможности воли; пред-рассуждение, которое Хайдеггер называл метафизикой.

С другой стороны, задавая вопрос о своём я, мы вступаем на путь выстроения синтаксисов к своим играм, синтаксисов “играющих я”, которые приводят нас к демонстрации формы рефлексии памяти в круге игровых тавтологий, взаимоинтерпретирующих выявленные “играющие я”. Возникает система игровых структур, замкнутая в бессодержательных индексалах, в которой обретает смысл наше пред-рассуждение, наша метафизика. Полученная индексальная структура - метафизика, таким образом, демонстрирует в логических атрибутах игровые содержания нашего пред-рассуждения.

Метафизика - не языковая игра, её основные категории: “сущее”, “бытие” и т.д., суть индексалы на другие языковые игры, где они и обретают своё содержательное значение. Метафизическая структура только указывает на языковые игры определённым образом интерпретирующие индексал “я”.

“Воля и необходимость”, “сущее и бытие”, “время и пространство” - всё это индексальная демонстрация рефлексии памяти.

Метафизика является ключом ко всем нашим языковым играм, через которые мы получаем представление о своём “я”, считая его собою. Так как метафизика возможна, как и сами языковые игры, если “играющие я” игр позволят интерпретировать в своих значениях индексальную структуру метафизики, следовательно, метафизика говорит нечто важное о всех языковых играх, а именно - о том, что в них является “достоверным”, т.е. о том, что и как осуществляет языковые игры.

Таким достоверным в западной форме мышления является представление нашего “я” нечто “сущим”, т.е. смысл индексала “я” считается обычным игровым значением, игровым знаком. “Сущее” - памятуемый знак, “я” - иное знака, его внеположное осуществление смысла. Устранение “я” (забвение в играх его индексального смысла) заключается в том, что оно считается таким же “сущим”, как любой представленный знак, вне рефлексии существования.

Тогда становится понятной главная черта западной культуры: гипостазирование осуществления памяти (“сущее”) и устранение из содержания игр внеположного им “я”, т.е. то, что мы называем реализмом. Даже западный солипсизм и тот устраняет своё “я”. Ещё Витгенштейн в “Логико-философском трактате” (5, 64) заметил, что “строго проведённый солипсизм совпадает с чистым реализмом”.

Смысл западного мышления можно свести к одному: всё сущее (осуществляемое) является значением-знаком, пред-ставленным перед “я”, таким же знаком. Даже невидимый Бог, и Тот имеет у нас знак креста.

Дальнейшее исследование будет направлено на пересмотр всей логико-философской структуры западной метафизики в новых категориях, рассмотренных в этой главе.

Какой в этом смысл? - понимание того, что, всё-таки, собой закрывает наша метафизика. То есть определения логических форм, стоящих за “глубинной грамматикой” языка. Это должно отрезвить нас от собственного я. Для чего? - чтобы увидеть, что мы осуществляем в своих играх.

Говоря словами Хайдеггера, это одна из попыток “преодоления метафизики”.

Глава 2.
Форма рефлексии памяти.

§1 Форма и атрибут.

Что такое форма и атрибут? О чём мы спрашиваем, пытаясь понять их? Какие игровые отношения “значения” и “смысла” скрываются за ними? На что указывает наша память, вызывая их к игре? Забвением чего они являются?

Своим существованием “форма” и “атрибут” обязаны философам, они одни из самых крупных вех на пути метафизики, пути выявления внеположности индексала “я” всем играм.

Мы не будем проводить здесь строгое разграничение языковой игры и её синтаксиса, это дело третьей части, но нам необходимо определить категориальный аппарат, позволяющий говорить о языковых играх как об осуществлении игрового действия-смысла. Поэтому здесь будет идти речь о непосредственной связи игры с её содержанием. Подчеркну только, что все рассуждения будут вестись в рамках синтаксического рассмотрения.

Для интерпретации связи содержания игры с её внеположным осуществлением, с её “играющим я”, в нашей игре синтаксиса должно быть значение, указывающее на всю рассматриваемую языковую игру, и, следовательно, это значение может быть истолковано в связи с любым содержание языковой игры. В связи, указывающей, что “эти значения” принадлежат “этой игре”, поэтому наше значение должно иметь содержательную (внутриигровую) интерпретацию.

С другой стороны, осуществление языковой игры устраняется из её содержания, что выражается в бессодержательной значимости игрового “единства” - индексальная демонстрация рефлексии осуществления игры.

Таким образом, мы обнаруживаем бессодержательное индексальное значение, смысл которого имеет игровые интерпретации.

Но что значит бессодержательность индексала в его содержательной интерпретации? О чём говорит сама возможность такого содержательного толкования бессодержательно значимого в языковой игре? - О том, что я могу играть в “эту” (индексал) игру, вспоминая её значения, т.е. узнавать её в рефлексивном рассмотрении.

Наше индексальное значение - назовём его *формой*, говорит, что осуществление языковой игры само для себя может быть собственной демонстрацией, т.е. рефлексировать над собой, бессодержательно указывать само на себя (обычно это называют самосознанием). И поскольку эта рефлексирующая интерпретация указывает на себя как на содержательное осуществление “этой” языковой игры, то её смыслом и будет “это” игровое интерпретирование рефлексирующего индексала формы в содержательных атрибутах.

Подведём итог: форма - это рефлексирующий индексал, указывающий на собственное указывание в осуществлении языковой игры (заметим- синтаксической игры). Атрибуты - значения языковой игры, интерпретирующие смысл индексала “формы” как её же игровое содержание, т.е. игровые значения, участвующие в демонстрировании “формы”.

Чтобы прояснить суть дела окончательно, проиллюстрируем “форму” и “атрибуты” на языке обыденных представлений о нашем я. Форма - это возможность мыслить наше собственное существование как своё “я”, т.е. возможность указать на самого себя (“возможность” - интерпретация внеположности рефлексии формы над содержанием игры). Атрибуты - всё то в языковых играх, что говорит в тех или иных иносказаниях о ранее указанном “я”, - свойства и качества нашего “я”.

Отношения формы и атрибутов в нашем языке являются наиболее запутанными. Причём, возможность распутать клубок их отношений пресекается тут же на месте, когда в учебниках философии объясняют смысл формы примером сосуда и налитой в него воды. Отсюда перекошенный акцент формы и содержания: форма является нечто сопутствующим (акцедентальным), нечто субстанциально существующему и меняющему свои формы. Атрибутом же называют признак, узнаваемый при всех сменах формы, забывая о атрибутивности самой возможности узнавания.

Источник этой путаницы в том, что форму мыслят атрибутом, теряя из виду рефлексивность индексала “формы”, его внеположность к содержанию игры. - Так что с того? Ведь вести разговор о форме мы можем лишь в языковой игре, т.е. через её интерпретирующие атрибуты; не всё ли равно что называть формой?

Во многом это различие не существенно, но оно принимает принципиальный характер при определении границ языковых игр, т.е. какие значения к каким языковым играм относятся, не используем ли мы значения одной игры в рамках другой? Если помыслить форму языковой игры её же игровыми атрибутами, то значения этих атрибутов будут и принадлежать к языковой игре, и не принадлежать ей одновременно, что, во-первых - бессмыслица, во-вторых - парадные ворота для всевозможных философских “спекуляций” и заблуждений. Это противоречие явно выражено у Гегеля в “Науке логики” (глава “Наличное бытие”): “Граница - это опосредование, через которое нечто и иное и есть, и не есть”.

Опосредование и граница, по Гегелю, выходят неопределимыми и, в то же время, запросто участвуют в языковых играх. Не напоминает ли это означенность неозначаемого?

На самом деле форма языковой игры никогда не может быть истолкована в ней же, иначе форма не внеположна ей, забвение этого - условие осуществления наших игр, поэтому форма для своего толкования требует создания новой языковой игры, языковой игры синтаксиса, которую никогда в философии не следует путать с первой. Атрибутивное толкование формы в рамках синтаксиса способно в той или иной степени рассказать, как свершается форма рассматриваемой игры в структуре игровых интерпретаций, но не то, *что она есть в ней*. Более того, форма - ничто из значений языковой игры, это “что” для неё бессмысленно.

Но на этих страницах форма определяется как нечто значимое, в развёртываемой перед нами языковой игре форма играет. - Но суть этой игры в демонстрации рефлексивной бессодержательности игрового осуществления.

Пожалуй, всю историю западной философии можно рассматривать через поиск подходящих атрибутов интерпретирующих форму языковых игр. Укажу лишь на некоторые находки философского поиска. Фалес и другие “физиологи” - “вода” как нечто присутствующее во всём. “Присутствовать во всём” - это и есть интерпретация внеположности формы содержанию игры. Далее шло смысловое выявление атрибута “присутствия”: в четырёхчленной структуре - земля, вода, воздух, огонь; в понятийном абстрагировании - присутствие невидимого, апейрон, атом; и, наконец, в языковой, “логической” интерпретации понятийно присутствующего - эйдос (Платон, Аристотель). Но и сами логические интерпретации мыслились атрибутивно, помещая осуществление языковой игры в её содержание, путая игру и её синтаксис.

Философское исследование языковых игр требует от нас нахождения таких атрибутов формы, чьи интерпретационные связи наиболее глубоко позволят понять нам, как форма содержит языковые игры, как происходит содержательное интерпретирование бессодержательно значимого.

На что могут указывать такие атрибуты?

Только на внутриигровые смысловые связи, позволяющие осуществиться языковой игре, т.е. на значения, говорящие о свершённых в игре смыслах как о “достоверных”, - осуществивших языковую игру. Такие смысловые структуры могут быть только рефлексирующими над собой. Это ведёт нас к осмыслению “логического”.

§2 Логика. Достоверное и истина.

Логика - рефлексивная интерпретация “формы” синтаксической языковой игры в её же содержании, демонстрирующая в атрибутах формы “достоверное” игровых связей. Логика - то, что демонстрирует в своих атрибутах осуществление языковой игры, толкуя его достоверным её значений. “Достоверное” имеет тот смысл, что “эти значения” осуществляют “эту языковую игру”. Поэтому достоверное всегда является рефлексирующим рассмотрением возможности осуществления языковой игры.

Логика - одна из возможных интерпретаций формы языковых игр. Но что заставляет нас выделять её из многих остальных интерпретаций?

То, что логика единственная интерпретация, демонстрирующая рефлексивность памяти. Выявленность рефлексии в отношениях синтаксиса и языковой игры делает логическое толкование самым мощным аппаратом философского исследования.

Рефлексия логического толкования формы,- “логическая форма”,- обращает исследование к самой памяти, к тому, что осуществляет собой все значения и все смыслы. Но наша логика сама осуществляется в западной традиции метафизического мышления, устраняющей внеположность и бессодержательность существования за игровым содержанием (“я” как “сущее”). Следуя западной форме мысли, логика, обращаясь к памяти, обращает её в язык, в органон, в предмет своей рефлексии, преобразуя последнюю в структурно-рефлектирующий

анализ атрибутики достоверных высказываний. Причём, тот, кто осуществляет анализ, подразумевается априорно и достоверно ясным “я”, выявленным в пропозициональных связках логических атрибутов, существующих до всяких высказываний. Априоризм - суть “забвения” нашей метафизики.

Достоверное становится пропозицией знака, логика - вездесущим судьёй для всех языковых игр. Сами языковые игры трансформируются в мир и закон вездесущего судьи, а философское исследование - в эпистемологию законодательства.

Самое интересное происходит с достоверным. Оно оборачивается “истиной”, т.е. индексалом на значимое единство пропозициональных связей. Попытаемся понять это.

Достоверно то, что осуществляет языковую игру. Достоверное можно назвать осуществлением языковой игры в памяти, достоверное свершается нашей памятью. Но западная логика говорит, что достоверное является пропозициональными связками, существующими до осуществления языковых игр, что выражается в истинности достоверного. Таким образом, “истина” - это те значения и смыслы, которые не нуждаются ни в каких играх. Истина - это значения без смыслов (отсюда априоризм нашего мышления), истина - бессодержательный знак. Но не просто знак, а знак существующий сам по себе, вне памяти: объективизм, “вещь в себе”. Истина - атрибут атрибутов, она же - “форма форм” в западной традиции. Главное: достоверное как истина уже не свершается памятью, а наша память следует за истиной, пользуясь ей в своих целях.

“Пользование” истиной настолько укоренилось в западной традиции, что редко у кого вызывает удивление явное противоречие между бессодержательностью “истины” (“Что есть истина?” - мы так и не поняли) и той уверенностью её использования нами. Укоренившееся пользование “истиной” перешло и на страницы моего исследования под псевдонимом “данности”, так и норовящей вопросами “что?”, “кому?” и “кто?” отправить на поиски Бога, читай - Истины.

“Истина” ослепляет философию, отправляя её на поиски того, что “перед глазами”, и даже ближе глаз.

Логика утыкается в бессодержательность собственных содержательных (осуществляемых) атрибутов, инициировав ими доступные языковые игры в “научное мировоззрение”. Но что делать, судя по всему, это неизбежно. Неизбежно, но не непреодолимо!

Надо найти новые атрибуты формы, указывающие на внеположность осуществления игры к её содержанию. Логика должна указывать на отличие формы от интерпретирующих её атрибутов. Логика должна иметь смысл формы рефлексии памяти.

§3 Форма рефлексии памяти.

Логическая форма, будем так называть форму языковой игры и её логические атрибуты, уже является демонстрацией рефлексии. По сути логическая структура выражает рефлексию “я”: два индексала, указывающие друг на друга - “истинность” как демонстрация логических связок. Необходим новый индексал, введение которого может изменить всю смысловую структуру логики. Индексал, указывающий, что логическая истолкованность рефлексии памяти не является самой рефлексией, а только интерпретирует её в своём игровом осуществлении. Логические связки не являются основанием истинности суждений, а всего лишь реализуют возможность “истинностного” толкования. Априорность логических связок - бессодержательность существования, а не пред-данность “истины” (Бога).

Логическую форму, указывающую на себя как на *игровую* интерпретацию рефлексии, будем называть формой рефлексии памяти.

Что же изменится после введения новой категории в отношении “истины”?

Прежде всего, достоверное не будет истиной, т.е. атрибутом всех игр, так как сама интерпретация достоверного будет указывать на внеположность своего осуществления. Достоверное, истолковывая форму рефлексии памяти, будет говорить о том, что мы знаем в какую игру мы играем, какие значения имеют в ней смысл и каков он. Достоверное будет говорить о знании как о возможности осуществления языковых игр. Пропозициональные связки теперь будут атрибутами, интерпретирующими то, как в этих играх истолкована форма рефлексии памяти. “Истина” будет указывать на смысловое единство этой интерпретации в этой игре. “Истина” как нечто предшествующее языковой игре теряет смысл.

Достоверное будет не использованием истины, а собственным её осуществлением в языковых играх. Достоверное - возможность осуществления языковых игр.

Метафизический мир как бы превращается в набор языковых игр, сменяющих друг друга. Сменяющих перед кем или чем? Или - что заставляет говорить о смене языковых игр как о нечто едином? Выходит, что есть нечто такое, на что указывает индексал “я”, помнящее о языковых играх вне игровых связей. Что это?

Ответ был дан в первой главе. - Структура взаимоуказывающих индексалов, демонстрирующих в своём осуществлении форму рефлексии памяти, т.е. метафизическая структура.

Эта структура не является языковой игрой, поэтому, говоря о “я”, мы не можем говорить о “личности”. Для своего осмысления эта структура отсылает к той или иной языковой игре, так как каждое из значений метафизики бессодержательный индексал на игры. Содержательный смысл метафизика обретает в рамках конкретных языковых игр, толкующих её, и для которых метафизика является способом токования, через которое индексал “я” представляется “личностью”.

Как видно, форма рефлексии памяти является не простеньким взаимоуказыванием двух индексалов, а ещё и возможностью отсылать к языковым играм её образа толкований. То, что позволяет говорить о сменяемости одних игр перед другими, является демонстрацией бессодержательной значимости существования в “этой” метафизической структуре. “Единое” игр

демонстрирует внеположность осуществления формы памяти к любым играм, к любым значениям.

Кто знает, что ещё скрывается за формой рефлексии памяти. Но как узнать *что* она *есть*?

Что она есть узнать вряд ли удасться, так как ответ на этот вопрос равносилен устранению самой памяти, но вот *как* она есть, помогут понять языковые игры. Поэтому мы сначала должны спросить - почему мы доверяем интерпретациям формы рефлексии памяти в языковых играх? Не искажают ли они нам представление о ней?

§4 Репрезентация. Действительность и кажимость.

Спросим себя, а можно ли исказить форму рефлексии памяти в её толкованиях языковыми играми? Какой смысл может иметь такое искажение?

Свершение памяти есть "забвение в памятовании" означенного в ней. Устранение собственного свершения в свершаемом. Такое возможно, если свершение не будет ничем из свершённого, т.е. между ними ничего нельзя означить как их связь, даже смысл "отрицания" или "различия": это и будет условием осуществления языковой игры. Между осуществлением игры и её содержанием невозможно никакое значение этой же игры, и, следовательно, никакое "между". Это равносильно тому, что если и есть какой-либо смысл в свершении памяти, то он в ней полностью означен этим свершением.

Исказить рефлексию, нарушить её, значит поместить между осуществлением и осуществляемым значение их различия, что равносильно демонстрации нечто существующего вне его собственного существования, т.е. бессмыслица.

Искажение рефлексии равносильно бессмысленности, т.е. невозможности осуществления языковых игр. Но если игра осуществима, то её форма полностью означена в её игровых связях, форма игры *репрезентируется* её содержанием.

Репрезентация языковых игр имеет особый характер: смысл игровых действий полностью представлен её значениями (за ширмой "забвения" никого нет). Репрезентация игр не имеет своего пред-ставимого прообраза, на него просто нельзя указать в игре как на представленное значение, прообраз устраняем игрой.

Для подобного понимания репрезентации будет лишено смысла различие между "действительным" и "кажущимся" в их метафизическом толковании. Рассмотрим это подробнее в следующей игре.

Существуют ли оборотни?

За отрицательным ответом на поставленный вопрос стоят доводы современного научного мировоззрения, эмансипированного от дремучих и не очень дремучих предрассудков. Не стану перечислять их полностью, а лишь отмечу: во-первых, противоречие трансформации человека в волка и обратно всей системе научных представлений и, во-вторых, отсутствие каких-либо свидетельств о *действительном* существовании оборотней.

Утвердительный ответ выставляет почти те же самые аргументы: во-первых, противоречие отсутствия оборотней всей системе жизненного уклада и верований наших предков, во-вторых, наличие непосредственных свидетелей оборачивания человека волком.

Приверженцы науки тут же охарактеризуют аргументы своих оппонентов как *недействительные*, находящиеся во власти языческих предрассудков, а их свидетельства назовут *кажущимися*, убедительно объясняя кажимость коллективным бессознательным.

Если бы приверженцы существования оборотней имели свою такую же широкую теоретическую основу, как и первые, то они бы ответили “научникам” тем же самым: аргументы сциенцистов *недействительны*, так как находятся во власти современных предрассудков науки, а якобы отсутствие достоверных свидетельств о превращении в волка объясняется некорректностью критериев “истинного”, применяемых ими к рассматриваемому объекту.

В существовании электронов никто не сомневается, хотя их также никто не видел. Что касается их следа на экране осциллографа, то и в лесу имеются волчьи следы, равно как и человеческие.

Но электрон нельзя увидеть в принципе, это особый объект. - С оборотнями та же самая история: если уж они не особые, то тогда кто?

Как мы видим, спор решается в ту сторону, на которой вы стояли с самого начала. Каждый остался при своём мнении. Логически, подчеркну, чисто логически, дилемма неразрешима. (Попытайтесь заменить оборотней на шаровую молнию и проделать те же рассуждения.)

Откуда источник такой неразрешимости?

Дело в том, что спорщики для противоположных им взглядов используют предрассудок репрезентативности представимого, укоренённый в нашей традиции, предполагающей наличие репрезентируемого объекта, а для собственных взглядов - репрезентативность языковых игр, осуществляющих смысл их “объектов”.

Оборотни, как и электроны, ровно настолько оборотни, насколько осуществим их смысл в их языковых играх. Достоверным оборотней является их игровая осуществимость, объект “оборотней” тождественен осуществимому в игре смыслу “оборотней”. Но только мы помыслим достоверное как репрезентацию метафизической “истины”, т.е. “реально существующим объектом”, то этот объект, как пред-рассудок, всё равно - научный или языческий, обращает “действительное” игр в “кажущееся” мира, так как теперь действителен только он сам, предшествующий всем рассуждениям.

Да, оборотни не существуют, если вы играете в научные игры, так как “оборотни” имеют в них совсем другой смысл. Но они действительно существуют, как для нас электроны, в языческих языковых играх с волхованиями, гаданиями на воде, с ночными страхами и хороводами.

Вы так и хотите возразить: но это не реальное существование. Я же спрошу вас: а в каких языковых играх осуществляет свой смысл ваша “реальность”?

Пытаясь сравнивать две реальности - электронов и оборотней, вы уже до сравнения сделали свой выбор, осуществляя сравнение в ваших языковых играх.

Так что, можно прожить жизнь среди колдунов, единорогов и волшебников? - Да, если не играть в другие игры, обессмысливающие реальность волшебников. Или вы думаете, что наши игры более защищены от подобных обессмысливаний, чем игры с колдунами? - Дойдите до ближайшего сумасшедшего дома! Просто сейчас много больше игр, разрушающих реальность волшебников, чем нашу, но это может быть только временно.

Итак, репрезентация в играх их формы осуществления говорит, что всё имеющее смысл действительно настолько, насколько этот смысл осуществим в языковых играх. Действительность самих игр определяется в осуществлении других. Говорить же о действительности самой формы рефлексии памяти бессмысленно, хотя бы потому, что она вне игр.

Самым важным для нас является следующее: по предъявленному содержанию игр мы можем говорить о форме их осуществления (смысл репрезентации), т.е. кроме осуществляемого в игре смысла, всегда возможна рефлексирующая над ним другая языковая игра, игра синтаксиса, интерпретирующая содержание первой игры как репрезентацию формы рефлексии памяти. Иными словами, любую языковую игру можно рассматривать в рамках игры её синтаксиса, который даёт “формальное” понимание того, что репрезентируется в игровом содержании. Понимание - здесь осуществление интерпретаций синтаксиса, выстроение таких синтаксисов можно назвать формальной герменевтикой, выявляющей и интерпретирующей форму рефлексии памяти.

Куда же ведёт такое выстроение синтаксисов, что может рассказать нам формальная герменевтика о таинственном “я”, ведь мы так привыкли считать его собой.

§5 “Я” и “ничто”.

“Познай самого себя” - Дельфы знали толк в мыслях, благословляя эллинскую мудрость, заявившую через три столетия устами самого мудрого из эллинов: “я знаю, что я ничего не знаю”. - Надо заметить, вывод досадный. Попытаемся понять, что он означает или прячет за собой.

Рефлексирующее познание “самого себя” с “роковой фатальностью” направляло мысль Эллады на поиски смысла “я”, и как не пыталась эллинская мудрость зацепиться за нечто содержательное в “я”, форма мышления заставила произнести: “я ничего о своём “я” не знаю”, “я” явилось бессодержательным индексалом. Каждый индексал на что-то указывает, то, на что указывает этот индексал эллинам найти не удалось - “ничего не знаю”.

Сократу легче было пойти на признание собственной некомпетентности, да ещё в форме явного противоречия: если он “ничего не знает”, то как быть со знанием этого “ничего-не-знания”? - чем признаться в том, что его “я”, доселе бывшее им самим, скрывает за собой “ничто”, пустое место.

В контексте нашего исследования становится ясной причина затруднительного положения Сократа. Рефлексирующее философствование привело его к выявленности самой рефлексии игр, к самой внеположности их осуществления их содержанию, т.е. к внеположности индексала “я” всем играм. Не существует ни одной языковой игры, где “я” могло себя означить, т.е. указать на своё осуществление как на нечто представимое. Такое означивание равносильно

уничтожению памяти, обессмысливанию. Поэтому Сократ нигде не находил “истинного смысла”, так как для него не существует языковой игры.

Обратим внимание на наше “ничто”. Что оно уже есть “нечто” замечено не мной и давно. Смысл этого следующий: чтобы “ничто” было ничем, имело свой смысл, оно должно осуществляться в языковых играх, репрезентируя своё осуществление в своём содержательном толковании. В следствие этого интерпретация “ничто” может быть выражена только в игровых значениях, исключающих индексальную демонстрацию “ничто”, так как это “нечто-ничто” истолковывает саму внеположность или бессодержательность языковых игр, и как содержательная интерпретация не может демонстрировать её в содержании игры. То есть, если бы “ничто” было индексалом, демонстрирующим своё игровое осуществление, то, следовательно, как игровой интерпретатор своего осуществления утверждало бы, что никакого осуществления смысла “ничто” в игре нет, т.е. “ничто” само по себе бессмысленно. “Ничто” не может демонстрировать само себя. “Я”, напротив, говорит в содержании о своём осуществлении как о “сущем”, имеющем в языковой игре своё значение и смысл, поэтому “я”, в отличие от “ничто”, демонстрируемый в игре индексал.

Выявляя смысл “ничто”, мы должны спрашивать “ничто чего” или “ничто кого” и т.д. Сказать: “я ничего не знаю” безотносительно к предмету незнания - сказать глупость. Сократ был слишком мудр для этой глупости, поэтому и выразил свою мысль через противоречие. Его “ничто” относилось к “я”.

“ Я есть ничто” - вот чего боялся Сократ и на чём настаивал Будда. Понятно куда вела его Нирвана: она пыталась интерпретировать и тут повисшее и бессмысленное “ничто” - индексал в никуда и не для чего.

В любом случае - Сократ есть. В чём смысл Сократа? - В единстве осуществляемых под этим именем игр. Сократ - единство игр, зовущихся жизнью.

Ответ банален. В чём же тогда проблема? - Проблема в том, как связать единство осуществляемых Сократом игр с индексалами “я” и “ничто” (будем “ничто” считать *содержательным* индексалом).

Проблема в умении видеть логические формы и в соответствии с ними пользоваться словами. Повис индексал “ничто” - честно его проинтерпретируй, без Нирваны! Чем интерпретировать? - Всей означенностью (обналиченностью) сыгранных игр - тем, “что есть”.

Итак, вместо “я есть” и “ я есть ничто” мы получим моё альтернативное:

“Я есть ничто из того, что есть.”

То, что я считал своим “я” - всего лишь обналиченное его осуществление, само же “я” ничто из “сущего”, но всегда его о-существление. “Ничто” как раз то “я”, которое нигде не означается, даже в содержательном толковании “ничто”. Поэтому, это ускользающее от всего “ничто” не интерпретируется игровым значением “ничто”, а демонстрируется осуществлением его смысла, демонстрируется самой рефлексивной бессодержательностью существования: “не это, не это, не это ...” и так далее до бесконечности, равной кругу тавтологий.

Вернёмся в сократовскому “я знаю, что я ничего не знаю”, равносильному тому, что эллинская мысль отчаялась означить неозначаемое и забылась в использовании предсуществующей метафизической “истины”. Обратной стороной этого было то, что “я” Сократа, единство его жизни, будучи ничем из имеющегося в ней, должно быть означено “сущим” - душой Сократа, отождествив ускользающее ничто с просто “ничто”. Далее - дело техники: душа Сократа приведёт к его Божеству. “Ничто” же “я”, означенность внеположности осуществления к “тому, что есть” (условие нашей формы мысли - её забываемое), оборачивается “волей” - возможностью использования “истины”. Эллада своей возможностью выбрала философскую рефлексию, определив основные формы западной культуры на два с половиной тысячелетия.

Говорить уверенно об индусской форме жизни я не могу, но перенос смысла “сущего” в Нирвану затруднило последовательное раскрытие рефлексии мысли. Впрочем, истина эллинов также отнесена от мира, но означена в нём как “идея”, сущее индусов в ином мира, в “ничто”, сам же мир во власти Майи, а знание его - авидья. Майя и авидья - интерпретации “ничто”.

Мы видим как два философских акцента: “я есть” и “я есть ничто” влекут за собой две разных формы жизни. Не скрывает ли за собой третью форму выявленная на этих страницах формула: “я есть ничто из того, что есть”? - Не знаю. Но раскрытие этой формы, если таковое возможно, то возможно на пути философской рефлексии языковых игр.

“Я есть ничто из того, что есть” не толкует “я” как “сущее”, не относит языковые игры от жизни. Эта фраза говорит, что моё “я” вовсе не “сущее”, ни на Земле, ни в Небесах, ни за седьмым небом. “Сущее” открывает своё лицо как “значимое”, имеющее смысл в языковых играх, ещё Ницше указывал на это в попытках “переоценке всех ценностей”.

Формальная герменевтика не может сказать куда и как будет раскрываться форма жизни, она лишь может задним числом проинтерпретировать её как метафизику, но показать как толкуются старые категории в новых аспектах мысли - возможно.

Глава 3.
Пропозиция значения.

§1 Маски “играющего я”.

Слова, значения, положения, понятия, связи, образы, эмоции - далеко не полный список, что говорит нам о наших играх. Мы узнаём игры по их значениям и смыслам. Значит то, что указывает на них является возможностью понимания их значений; понять - значит проиграть их в игре или предполагать подобный проигрыш (знать его синтаксическую интерпретацию). Но в любом случае необходим указатель на возможность осуществления языковой игры.

Этот указатель не может быть индексалом “я”, указывающим на осуществление любой игры, нам нужен указатель именно на “эту игру”. Он должен указывать только на игрока этой игры - на её “играющее я”.

Играющее я становится для нас маской игры, заслоняющей от нас бессодержательную значимость нашего существования, и тем самым даря нам возможность “забыться” в игре. Вся наша жизнь становится чередой таких масок.

Говорить о играх - значит говорить о их масках. Но при огромном многообразии игр, что можно найти общего в чертах их масок?

Общее у них только одно - репрезентация в содержании игры бессодержательно значимой формы рефлексии памяти.

Выявляя маски наших игр, игр европейской культуры, мы увидим в них смысл предсуществуюшей метафизической истины, в использовании которой осуществляется игровое “забвение” бессодержательного. Выявленные черты масок будут пропозициональной структурой истины, следовательно, и формы памяти.

Традиционная логика, говоря о пропозиции, интерпретировала её связью знаков-индексалов, предсуществующих всем смыслам. Поэтому сам смысл “знака” и его связей оставались в полном мраке априоризма, т.е. то, на что опирается западная логика, совершенно нелогично оставалось невыявленным. Собственно, никакой теории значения до сих пор не существовало.

Все семиотические теории, включая метафизику, теорию множеств, проблем оснований математики, выявили лишь то, как мы пользуемся знаками, но не то, как само пользование (свершение памяти) осуществляется в смысле “знака”.

На страницах моего исследования я пытаюсь восполнить понимание значимости. Первую часть можно назвать теорией знака, основанной на новых категориях, введённых в первых двух главах, которые предоставляют возможность осмысления игровой значимости, ранее закрытую от нас, так как в форме старой метафизики сущего само “сущее” препятствовало взгляду, направленному на понимание смысла знака. Все попытки в этом направлении рубили сук , на котором сидели: выявляя смысл знака, они отвергали свои логические основания (парадокс Фреге), основания той формы мысли, где достоверное представлено истиной.

§2 Пропозиция - демонстрация бессодержательного.

Нераскрытой сутью знака является смысл его бессодержательной значимости, т.е. демонстрация знаком внеположности осуществления языковой игры, выявленной в тавтологическом круге игровых связей. Смысл того, что все значения значимы настолько, насколько и как осуществим в них круг игровых тавтологий.

Этот круг демонстрирует отношения пропозициональной структуры знака, указывая на демонстративность осуществления самой структуры пропозиции, тем самым замыкая круг в его тавтологической бессодержательности.

Знак, таким образом, интерпретируется указателем на бессодержательную замкнутость всей пропозициональной структуры.

Рефлексирующая демонстрация пропозиции по сути является осуществлением бессодержательной значимости, репрезентируемой в содержаниях языковых игр.

Сама пропозиция, как и метафизическая структура, не является языковой игрой, а лишь демонстрацией замкнутости содержания любой языковой игры в круге тавтологий.

Описывая пропозицию значения, мы не описываем некоторый скрытый объект, некоторое скрытое основание мышления, а только находим более или менее полные интерпретации бессодержательности собственного существования, выраженные в нашей культурной традиции. Нет единой пропозиции - есть пропозициональное единство (бессодержательность) осуществляемых языковых игр.

§3 Тождественное и его иное.

Самая очевидная пропозиция в логике - пропозиция *тождественного себе* (значимость - “=“) и *его иного* (“не” - условно, далее будет показано отличие иного от отрицания). Рассмотрим её как толкование рефлексии бессодержательного.

а) А=А - связь знака с собой: интерпретация индексала А осуществлением указывания (=) на свою значимость (А), - круг, демонстрирующий бессодержательность указывания как представленную в его осуществлении значимость знака А.

Подобная демонстрация предполагает рефлексивное отличие осуществления указывания от указанного, того, что означается двумя знаками в тождестве А=А (их неразличимость говорит о игровом устранении этого отличия, о том, что “знак значим сам по себе” как сущее). Следовательно, пропозиция тождественного себе предполагает и интерпретацию А=В, где В мыслится отличным от А, т.е. В иное А.

б) В “не” А (В иное А) - интерпретация индексала А демонстрацией (“не”) осуществления его смысла как нечто отличного (В) от его значимости, - демонстрация рефлексирующей внеположности указывания указанному.

Заметим, что моя пропозиция иного (“не”), назовём её вместе с пропозицией тождественного (=) *пропозицией игровой значимости*, отличается от отрицания тем, что она говорит о ином “этого значения”, находящегося в “этом” круге толкования бессодержательного, “иное” говорит об осуществлении смысла “этого” значения, а не о чём угодно отличном от А. Для меня пропозиции отрицания не существует, так как смысл “отрицания” не может участвовать

в демонстрации бессодержательной значимости: “ничто” не может демонстрировать само себя (глава 2 , §5).

Что означает “всё, что угодно”? - Всё, что угодно вне смысловых связей игр? Тогда это “всё, что угодно” - бессмыслица, никак и ничем не означаемая.

Нет, - возражаете вы, - мы имели в виду “всё, что угодно” имеющее место, существующее.

Но как существующее? Если как смысловая связь, то это не отрицание, а нечто иное связи, её осуществление в памяти. Если же нет, то что под этим скрывается, какой смысл? - Только один: что знак А существует сам по себе, говоря языком диалектики противоречивого, сам в себе имеет своё значение. Последняя фраза не может не напомнить максиму Декарта: “Cogito ergo sum” - “Я мыслю, следовательно, я существую”. Ту контрабанду мысли, в которой и находилось отрицание как пропозиция мышления. Контрабанду античной пред-существующей истины, Бога, но уже в новых формах европейской жизни, делающим акцент не столько на предсуществование истины, сколько на её использование в наших играх. Проблемы метода становятся центральными проблемами мысли, смысл становится представимым знаком, предметом метода.

В этой пред-метности смысла и обретает своё значение “всё, что угодно” как всё то, что может иметь место в данной предметности. “Иметь место” и “существовать” Декартом мыслятся равнозначно, поэтому предметность выступает как Универсум представленности, свершённости языковых игр.

“Пропозиция отрицания” становится указателем на иное всего Универсума представленности, что исключает своё же основание отрицания - “я мыслю”, так как вне представленного в Универсуме нет языковой игры, где имело бы место само “отрицание”. В предметности мысли нет места, где можно осмыслить саму предметность. Но мы же осмысляем её, следовательно, то, “откуда” мы мыслим, если можно так говорить, не имеет своего места в декартовом: “я мыслю, следовательно, я существую”.

Декарт поспешил со своим несомненным основанием, забыв о логической форме своей несомненной истины, забыв о смысле “я”. Кто здесь существует? - Указывание или указанное?

Нет, на самом деле, для языковых игр максима Декарта звучит иначе:

“Я мыслю, следовательно, я ... существовал”.

Парадоксальное несовпадение времён выражает демонстративность внеположности осуществления языковых игр - демонстративность игровой рефлексии.

<u>§4 “И” и “или”. Пропозиция игровой связи.</u>

Легко увидеть, что пропозиция “тождественного-иного”, или пропозиция игровой значимости, с необходимостью осуществляет в своём толковании бессодержательного *иную* логическую пропозицию - “и” (&) и “или” ($\vee$). Также можно увидеть, что пропозиция “и-или” невозможна без демонстрации пропозиции “тождественного-иного”. Если тождественное и иное говорят нам о значении как о знаке-индексале, то пропозиция “и-или” указывает на само осуществление смысла указывания в интерпретационных связях языковой игры. Пропозиция “и-или” - *пропозиция игровой связи.*

Игровая связь указывает на единство смысла игры (бессодержательность круга “тождественного-иного”), рефлексируя над игровым содержанием, следовательно, пропозиция “и-или” является рефлексирующей (синтаксической) демонстрацией пропозиции “тождественного-иного”. А значения “и” и “или” - рефлексирующими индексалами над индексалами “тождественного” (=) и “иного” (“не”).

а) А “и” В - говорит нам, что значения А и В имеют смысл , если интерпретируют друг друга в единстве (&- “и”) игровой связи - игрового осуществления. Даже “отличие” А от В говорит о их игровом единстве (&) в смысле их “различения”. “И” также может интерпретироваться рефлексией над индексалом “тождественного”: “А и А” интерпретирует в синтаксическом обобщении “А=А”.

б) А “или” В - говорит, что смысл различия значимости А и В от их игровой связи не может совпадать с игровым содержанием знаков А и В, в этом отличии должно быть что-то общее и внеположное их содержанию - выбор между ними. “Или” интерпретирует внеположность осуществления игровой связи игровому содержанию. “Или” также может интерпретироваться рефлексией над индексалом “иного”: “А или В” интерпретирует в синтаксисе действие различения “А не В”, говоря об “ином” как об осуществлении действия выбора.

Таким образом, по аналогии с пропозицией “тождественного-иного” индексал “и” можно назвать “тождественным” игровой связи, а “или” - “иным” игровой связи.

Мы заметили, что “и” и “или” индексалы на индексалы “тождественного” и “иного”, и проинтерпретировали “и” рефлексией “тождественного”, а “или” - “иного”. Но для демонстрации всей пропозиции “и-или” как рефлексии над бессодержательностью пропозиции игровой значимости, также возможна интерпретация “тождественного” - “или”, а “иного” - “и”.

“А=А”, если “А или А”, т.е. если мы различаем значение и осуществление его смысла (можем демонстрировать знак). “А не В”, если “А и В”, т.е. если интерпретирование “различия” А от В осуществляется в смысловом единстве игровой связи.

Таким образом, у нас имеются две возможности рефлексирующего интерпретирования пропозиции игровой значимости (“=“ - “не”) пропозицией игровой связи (и-или”):

а) интерпретация “тождественного” значения “тождественным” игровой связи (“=“ интерпретируется &, “не” - ∨);

б) интерпретация “тождественного” значения “иным” игровой связи (“=“ - ∨, “не” - &).

Возможность выбора этих двух интерпретирований также будет пропозициональной, демонстрирующей бессодержательную значимость самой рефлексии демонстрирования. Назовём её пропозицией “начала” и “конца”. Какой смысл этой пропозиции?

“Начало” указывает на внеположность осуществления (выбор) языковой игры как на возможность её рефлексивного (синтаксического) рассмотрения; “конец” - на выбранный в игре способ интерпретации значения игровыми связями. Эти два способа интерпретирования игровой значимости мы будем называть формами значения или формами утверждения достоверного: случай а) - δοξα; случай б) - επιστημη.

Подробному рассмотрению форм интерпретирования игровой значимости будет посвящена вся следующая глава.

Сейчас же отметим, что пропозиция “начала-конца” утверждает, что всякое значение имеет смысл только в том случае, если его осуществление начато и окончено в языковой игре; законченность смысла - демонстрация рефлексивного рассмотрения игрового содержания.

Образно пропозицию “начала-конца” можно назвать пропозицией “смерти”: всякая жизнь, всякий смысл с необходимостью своего осуществления идёт к своему окончанию и к “смерти”; если этого нет, то нет и смысла, и жизни.

Отсюда вывод: *бессмертная жизнь бессмысленна.*

То, что мы смертны не менее удивительно, как если бы мы были бессмертны. Почему всё уничтожается в этом мире, всё - преходяще? - Потому, что иначе всё было бы бессмысленным, никак и ничем не вспоминаемым, беспамятным. *Смерть - это не свойство живущего, это логика жизни*.

Всякая память смертна, бессмертное бытие - не бытие.

Все попытки обойти смерть оборачиваются бессмыслицей. Выясните с интеллектуальной честностью “до жестокости к самому себе”, что для нас означает загробная бесконечная жизнь. В лучшем случае она будет для нас невыразимой, т.е. бессмысленной. Но откуда страх смерти?

Мы боимся не смерти, а бессмысленности своего существования, того, чем оно является, и от чего нас заслоняют наши игры. Какие бы идолы нашей культуры не раскалывались бы под “философствующим молотом”, всё равно, на место рая приходит прогресс, на место Бога - Разум и т.д. Хотя ничто из этого ничего не объясняет, но всё же даёт забыться в новых играх.

§5 Пропозиция данности языка. Импликация.

В предыдущем параграфе мы увидели, что форма рефлексии памяти репрезентируется языковыми играми в двух формах интерпретаций игровой значимости. Таким образом, смысл “языковых игр”, - смысл различия форм,- входит в круг пропозициональной структуры. Языковые игры пропозициональны, т.е. рефлексивно демонстрируемы.

Языковые игры не являются только результатами нашей деятельности, они - сама рефлексивность рассмотрения значимости, - необходимость осуществления всего осмысленного в языковых играх. Поэтому языковые игры могут истолковываться как пропозиция данности языка.

Но как в данности языка репрезентирована бессодержательная значимость формы памяти? - Только как рефлексирующая демонстрация синтаксического рассмотрения языковых игр в языковых играх: игр, осуществившихся в этих значениях (истина - И), и игр, не осуществившихся в рассматриваемом содержании (ложь - Л). Истина будет говорить об осуществлённом (И) смысле рассматриваемой языковой игры, в её содержании; ложь - о неосу-

ществлённой (Л) демонстрации рассматриваемой игры, в её значениях, т.е. “ложь” будет демонстрировать бессодержательную значимость неопределённого индексала “это”, а не круг игровых тавтологий. Рассмотрим это подробнее.

Итак, возможны следующие связи синтаксиса с рефлексивно рассматриваемой языковой игрой (сначала осуществление синтаксиса, потом игры):

а) Л→Л - синтаксис демонстрирует бессодержательную значимость (Л) своей неосуществлённостью (Л) (бессодержательностью) “истинностного” толкования рассматриваемых значений, т.е. синтаксис также может рефлексировать над собственным осуществлением как бессодержательный индексал “это”, - то, что мы называем внеположностью осуществления языковой игры.

б) И→И - осуществлённость синтаксиса (И) интерпретируется демонстрируемой осуществлённостью (И) рассматриваемого содержания как “ истинного”. Иными словами, в демонстрации языковой игры не могут участвовать не её значения.

в) Л→И - интерпретирует бессодержательность рефлексии (Л) синтаксической демонстрации над содержанием (И) демонстрируемой языковой игры. Демонстрация отличия синтаксиса от рассматриваемой им языковой игры.

г) И→Л - невозможная связь синтаксиса с рассматриваемой языковой игрой, так как осуществлённость (И) демонстрации невозможна без (Л) осуществлённости демонстрируемого.

Не трудно увидеть в разрешённых связях а), б), в) и в неразрешённой связи г) известную пропозициональную связку материальной импликации.

Попытаемся проинтерпретировать импликационные связи как данности нашей памяти, как данности нашего языка.

а) Л→Л - внеположность рефлексии памяти любому содержанию любых языковых игр, её существование вне языковых игр. Это можно назвать пропозицией “молчания”.

б) И→И - всякая игровая связь возможна лишь как содержательное осуществление языковой игры. Назовём эту связь пропозицией “утверждения”.

в) Л→И - говорит о том, что любая языковая игра может быть рассмотрена в осуществлении другой языковой игры, внеположной первой, - в игре её синтаксиса: т.е. любой смысл может быть проинтерпретирован как бессодержательно значимый, демонстрируемый. Это пропозиция “вопрошания”.

Из последнего следует важный вывод: что любой вопрос выходит из языковой игры или в молчание, или в игру её синтаксиса. Более того, вопрос задаётся из синтаксической игры и по сути содержит в себе возможность её осуществления. Если эта возможность реализуется в синтаксисе, то мы понимаем правила рассматриваемой игры - смысл её осуществления, понимаем спрашиваемое, если нет - молчим.

§6 Вопрос. Синтаксис.

Сейчас нас будет интересовать центральный стержень пропозиции данности языка (импликации) - пропозиция вопроса (Л→И).

Вопрос, прежде всего, это связь значений языковой игры с её синтаксисом, или игрового содержания с его внеположным осуществлением.

Чтобы вопрос имел смысл этой связи, он должен указывать на всю языковую игру как на осуществление формы рефлексии памяти и иметь в языковой игре синтаксиса содержательную интерпретацию указанного осуществления.

Указать на всю игру, и именно на “эту игру”, можно только из другой игры, причём вопрос в ней должен быть индексалом на все значения, осуществляющие рассматриваемую игру. Эту роль на себя берут вопросительные слова “кто?”, “что?”, “почему?” и т.д. Но вопросительное слово, указывая на все значения “этой игры”, должно иметь в синтаксисе свою содержательную интерпретацию, вопрос должен иметь в синтаксисе свой содержательный смысл, свой содержательный ответ. Вопрос без ответа бессмысленен.

Вопросительное слово - индексал “наоборот”. Если “это” указывает на нечто конкретное, имеющее значение в игре, устраняя в указанном своё бессодержательное осуществление, то вопросительное слово, указывая на “единство” спрашиваемого, - означенность бессодержательного осуществления, - предполагает в синтаксисе содержательное толкование своего осуществления - смысла.

Но если мы можем задать вопрос о любой языковой игре, и если он имеет смысл, то значит ли это, что уже существует синтаксическая языковая игра? Кто её создал? - Не создал, а осуществляет: её осуществимость является репрезентативностью формы памяти. Пропозиция не существует, как предмет, а демонстрирует осуществимость бессодержательной значимости - значимости рефлексии. Мы не можем быть ни до, ни после нашей памяти.

Если же вопрос смысла не имеет, то - или вы несёте чушь, или спрашиваете о метафизической, т.е. пропозициональной структуре мышления, демонстрируя в вопросе её бессодержательность.

Например, спрашивая: “откуда сущее?” или “кто создал мир?”, мы отвечаем - Бог, или говорим, что мир существовал всегда, или родился из ничего в результате (если из ничего, то откуда “результат”!) “Большого взрыва”. Если вы последовательно станете выяснять смысл этих ответов, то придёте к их бессмысленности. - Что есть Бог? - То, что нельзя ни увидеть, ни познать.

Почему это так? Потому, что синтаксисом к метафизической или пропозициональной структуре будет сама же эта пропозициональная структура, являющаяся не языковой игрой, а индексальной демонстрацией бессодержательной значимости существования. Вопрос не будет иметь ответа, а ответ (Бог, Вселенная) - игрового содержания, кроме смысла указателя на бессодержательное осуществление круга пропозиции значения.

§7 Герменевтический круг.

Бесполезны ли метафизические вопросы? - В содержательной интерпретации - да. Но спросите себя, откуда вам знаком смысл “бессодержательного”, “бессмысленного” и т.д., на каком основании пропозиция интерпретируется демонстрацией бессодержательного?

На основании её демонстративности, замкнутой в круг тавтологий. Совершённый нами круг пропозиционального толкования бессодержательного является кругом осуществления любого понимания вообще.

Структуру круга понимания - герменевтического круга можно интерпретировать знакомыми нам индексалами, указывающими друг на друга, и размыкаемыми игровыми связями в двух формах интерпретирования значения. Осуществляя его, мы осуществляем опыт понимания “бессодержательного”, “формального”, без которых невозможно никакое понимание.

Герменевтический круг - круг опыта мысли, через который идёт раскрытие синтаксических последовательностей нашей культуры. От полноты выявленных категорий в этом круге, категорий действительно осуществляемых в наших играх, действительных пропозициональных структур нашего мышления, зависит полнота и глубина понимания того, что осуществляется в нашей жизни, какой смысл содержится в ней.

Иными словами, осуществление герменевтического круга освобождает мысль от масок её языковых игр, освобождает от забвения своего существования, освобождает от мрака априоризма “истины”.

Все нами выявленные пропозициональные структуры: “тождественного-иного”, “и-или”, “импликации”, “начала-конца” - суть разные демонстрации одного бессодержательно значимого осуществления формы рефлексии памяти.

Рассмотренные пропозиции демонстрируют собой один и тот же герменевтический круг, но в осуществлении разных языковых игр и их синтаксисов. Круги “тождественного-иного”, “и-или”, “данности языка” истолковывают единственный круг. Поэтому наши пропозициональные круги нельзя рассматривать как смысловые опосредования - круги спирали, выходящие на качественно новые уровни понимания. Такая интерпретация спиралью предполагает направляющую цель, лежащую вне герменевтического круга, а значит и вне смысла.

То, что мы называем прогрессом, развитием форм мысли (я бы назвал судьбой языка) - истолкованность рефлексии герменевтического круга в синтаксических последовательностях нашей традиции.

Что же происходит, когда форма жизни полностью выявляет (как мы будем говорить в третьей части - обналичивает) свой герменевтический круг во всех играх и синтаксисах? Форма жизни, следуя пропозиции “начала-конца”, заканчивается - умирает. И от того, что мы поняли в отжившей форме, зависит, будет ли развёртывать свой круг иная форма. Насколько далеко может простираться такая смена форм, сказать нельзя, так как “простирание” обретает смысл лишь в осуществившейся форме мышления. Наше дело не предсказывать, а понимать, в том числе и предсказания.

Глава 4.
Пространство и время - интерпретации значимости.

§1 Две интерпретации значимости.

Всякое понимание, всякое осуществление языковой игры может быть рассмотрено в тавтологиях герменевтического круга, демонстрирующего бессодержательную значимость собственного осуществления. Эта демонстрация бессодержательного возможна в двух формах рефлексивного рассмотрения игрового значения. Суть которых заключается в возможности интерпретирования знака или тождественным игровой связи (“и”), или её иным (“или”), (глава 3,§4).

В чём различие двух способов интерпретации игровой значимости?

В том, что толкование бессодержательного само указывает на рефлексивность двумя равнозначными способами демонстрации герменевтического круга: начнём ли мы демонстрацию с толкования бессодержательности знака игровым содержанием или, наоборот, игровое содержание в “начале” круга истолкуем бессодержательностью знака. Таким образом, пропозиция “начала” толкования значимости ведёт нас к различным способам демонстрирования пропозиции значения. Если в “начале” не будет различия форм значимости, то мы не сможем рефлексировать над бессодержательностью герменевтического круга, и не будем иметь никакого понятия о формах δοξα и επιστημη.

§2 Время - δοξα.

Когда тождественное игровой значимости интерпретируется тождественным игровой связи (“=“ - “и”; “иное-не” - “или”), тогда мы будем говорить, что значения принадлежат языковой игре формы δοξα, где они интерпретируют собственное игровое осуществление. Что это значит?

То, что значения игры формы δοξα сами указывают на своё собственное осуществление смысла в языковой игре, т.е. являются интерпретациями своей достоверности. Достаточно лишь всплыть такому значению в памяти, как в нём будет осуществлена игра формы δοξα, вернее, мы будем играть в эту игру, и нам ничего не надо постороннего, кроме этого значения, чтобы могло подтвердить, что мы достоверно осуществляем эту игру. Само “подтверждение” этого теряет смысл.

Где взять нам такие игры? - Где угодно. Достаточно сказать, что мы играем в них постоянно, называя их своей “волей”.

Да, “воля” - языковая игра формы δοξα, интерпретирующая свои значения значимостью игровой связи.

"Я так хочу", "Пусть это будет так" - вот толкования приведённых выше рассуждений. Их значимость указывает на их же осуществимость смысла - "так хочу", так осуществляю языковую игру. Значения δοξα достоверны, т.е. имеют смысл постольку, поскольку сейчас осуществимы нами, безотносительно к каким-либо иным интерпретациям - "я так хочу".

Рассмотрим теперь толкование пропозиции импликации как значимости формы δοξα, ведущее нас к толкованию "воли" и "времени".

а) Пропозиция молчания (Л→Л).

Поскольку тождественное значения интерпретируется тождественным игровой связи ("=" - "и"), то иное значения (Л), его устраняемое в тождественном осуществление смысла, будет интерпретироваться иным (Л) игровой связи ("не" - "или"), т.е. смысл осуществления игры будет внеположен и в рефлексивном рассмотрении (Л→Л), а осуществление смысла "воли" и "времени" будет бессодержательным и в значениях игры, и в синтаксическом рассмотрении (безосновательность произвола воли).

Осуществление индексалов "воли" и "времени" (их смысл) не может быть проинтерпретировано в содержании их же игр и синтаксисов, ограниченных только рефлексией этого содержания, смысл "воли" и "времени" можно лишь продемонстрировать как указатель на собственное осуществление указывания (воления). "Время" и "воля" равно безосновательны - в этом их игровой смысл. "Воля" всегда подразумевает волевой произвол, без этого произвола воли нет, равно и "время", - указатель на собственное осуществление, - не может быть отождествлено с некоторым содержанием. Любое такое толкование будет заканчиваться индексалом на осуществление формы памяти: воля - это вот... , время - это моё осуществление толкования времени, т.е. его демонстрация.

Итак, пропозиция молчания говорит нам, что смысл времени и воли необъясним в их играх, и их значения всегда имеют характер бессодержательных индексалов на собственное осуществление в играх формы δοξα.

б) Пропозиция утверждения (И→И).

Значимость игр δοξα ("=") толкуется значимостью игровых связей ("и"), т.е. толкования смысла значений δοξα возможны лишь как толкования содержания её синтаксической игры (И→И), превносящей в рефлексию рассмотрения произвол своих условных толкований.

Волю и время можно толковать только по совершённой предъявленности значений игр формы δοξα, по памятуемой связи знаков другой игры, демонстрирующей "волю" и "время". Из самих индексалов "воля" и "время" игровое содержание не извлечь.

Говорить о воли вне её проявления (вне её синтаксической демонстрации) бессмысленно. "То, что я хочу" я могу понять в осознании проявления своего желания. В осознании осуществлённости индексала на своё осуществление.

Поэтому "волю" и "время" интерпретируют одномоментно и изотропно (единство и рефлексивность синтаксической демонстрации) в соотнесённости предъявленных (демонстрируемых) значений, выражая в этих понятиях бессодержательную значимость индексалов на себя.

Сколько прошло времени, можно сказать или по показанию часов, или по положению небесных светил, т.е. в толковании синтаксического рассмотрения бессодержательного смысла “времени”. Все попытки толковать время как “относительное” и “анизотропное” относятся к различным синтаксическим играм со “временем”, а не к самому времени, так как бессодержательный индексал на себя всегда им и останется.

Эйнштейн ничего не сказал о самом “времени”, так как это логически невозможно, а только создал свой синтаксис, демонстрирующий бессодержательную значимость времени соотнесённостью событий в физическом мире с инвариантом скорости света.

в) Пропозиция вопрошания (Л→И).

Последняя пропозиция синтаксических отношений (импликации или данности языка) говорит о самой возможности интерпретирования бессодержательности индексалов “время” и “воля” синтаксическим содержанием. Бессодержательность значений формы δοξα может быть содержательно истолкована в синтаксисе, потому что само осуществление синтаксической языковой игры внеположно (Л) своему содержанию (И), т.е. само осуществление синтаксиса может демонстрировать бессодержательный индексал.

Таким образом, смысл содержательного толкования времени и воли в демонстративности осуществления синтаксического толкования. Осмысление времени возможно лишь как собственная синтаксическая демонстрация игры, именуемая обычно однонаправленностью времени. Невозможно никакое содержательное толкование времени вне демонстрации этого содержания - так можно интерпретировать запрещённость импликационной связи И→Л.

Рассмотренная нами пропозиция синтаксических отношений - пропозиция данности языка показала, что интерпретации значимости формы δοξα оказались смысловой структурой, которую мы считали волей и временем. Бессодержательность, одномоментность, изотропность, однонаправленность - всё это доксические или временные толкования игровой значимости.

“Время” и “воля” оказались иносказаниями формы рефлексии памяти. Время не является нестареющей стихией, в коей плещутся события жизни, тогда бы мы знали содержательное время; время - интерпретация формы памяти в нечто одно-значимом игры. Бессодержательная значимость которой делает время самым таинственным и неуловимым понятием. “Всё течёт, всё изменяется”, “Нельзя войти в одну и ту же реку дважды” - нельзя мыслить время лишь в одной языковой игре δοξα, необходима ещё и другая, синтаксическая игра, иначе - “в одну и ту же реку нельзя войти и единожды”.

§3 Пространство - επιστημη.

Форму интерпретирующую значимость содержания (“=“) иным (“или”) игровых связей мы будем называть формой επιστημη. Осуществление игры этой формы должно толковаться в игровых связях иных значений, т.е. достоверное значений επιστημη предполагает собой осуществимость иных интерпретаций в иных значениях игры, говорящих, что это значение осуществило эту игру. Само значение не может быть достоверным собственного осуществления смысла, как это было в случае δοξα.

Следовательно, в языковой игре формы επιστημη должны быть значения, говорящие о "достоверности" её значений или предполагающие толкование "достоверного". Отсюда видно, что любая синтаксическая игра будет игрой формы επιστημη, доксического синтаксиса не бывает.

Языковые игры этой формы я называю играми понимания или узнавания. Я увидел семиугольник, но то, что это *действительно* семиугольник требует подсчёта его сторон, т.е. интерпретации его значимости иными игровыми связями его смысла - его "иного" - счёта. Если же многоугольник мелькнул, не дав себя рассмотреть (проинтерпретировать), то я ничего не могу сказать, семиугольник ли это или круг, и мне придётся либо сказать, что игра не осуществилась и я не знаю что это было, или же угадывать, играя в игру формы δοξα.

Но как быть с тем, что "я вижу красный цвет и не требую никакого подтверждения"? - Дело в том, что когда вы видите, вы находитесь в самой игре επιστημη, а не в её синтаксисе, как в нашем исследовании, поэтому вы не можете содержанием игры проинтерпретировать его игровое осуществление, внеположное этому содержанию, нельзя виденьем подтверждать достоверность виденья. Но ваше виденье (это уже синтаксическое рассуждение), чтобы быть виденьем "красного цвета", требует своего постоянства, того, что красный цвет не начнёт переливаться или же исчезать, а это ничто иное, как интерпретация в *иных* значениях "виденья красного цвета". То есть, игра узнавания цветов предполагает интерпретации своего достоверного в иных игровых связях.

Обратимся теперь к толкованию пропозиции синтаксических отношений как значимости формы επιστημη.

а) Пропозиция молчания (Л→Л).

Так как значимость επιστημη ("=") интерпретируется в иных ("или") игровых связях, то до осуществления этих интерпретаций (Л) мы должны предположить возможность (бессодержательность - Л) их осуществления в игре (Л→Л). Мы должны предполагать эту бессодержательно значимую возможность как совокупность всех возможностей осуществления игры в её связях, где-то присутствующих до всех рассуждений.

Что это может быть? Что мы предполагаем? - Пространство, вместилище всего существующего, т.е. совокупность всех возможностей осуществления всех игр. Бессодержательная значимость формы памяти становится миром всех возможностей всего существующего - бытием мира. И не просто бытием, а бытием, осуществляющим понимание языковой игры формы επιστημη: что не может быть понято ни в какой из эпистеместических игр, хотя бы как "нечто имеющее место", то вовсе не существует в бытии мира. Бытие становится говорящим бытием, обращённым к нам - исток познаваемости мира.

"Пространство" - указатель на бессодержательную значимость формы памяти, интерпретирующий её в атрибутах "вечного" и "бесконечного", так как у памяти нет границ вне её: чего нельзя вспомнить, то нельзя интерпретировать. "Неизвестное" - это также вспоминаемое, но как возможность самого вспоминания.

б) Пропозиция утверждения (И→И).

Содержательные значения игры επιστημη (И) имеют смысл лишь в соотнесённости с иными (синтаксис) содержательными (И) значениями этой игры (И→И). Иными словами, точка пространства вне соотнесённости со всеми другими точками - бессмыслица. Интерпретация соотнесённости точек как бессодержательности формы памяти приведёт нас к понятию изотропного.

Отсюда следует, что пространство не континуум точек, а континуум их соотнесённостей - расстояний.

в) Пропозиция вопрошания (Л→И).

Для того, чтобы синтаксические интерпретации достоверного значений формы επιστημη указывали на бессодержательно значимое осуществление языковой игры (“=“ - “или”), необходима репрезентация содержанием игры (И) внеположной ему (Л) формы рефлексии памяти. Бессодержательно значимое осуществление игры должно быть демонстрируемым (синтаксис) в содержательных тавтологиях герменевтического круга, благодаря которому “бессодержательное” становится “дающим место” значимости игрового содержания. “Давать место”, “осуществлять” - иносказания открытости пространства, то, через что можно пройти без сопротивления, если вы нашли способ двигаться в нём. Пространство не может быть нечто сопротивляющимся осуществлению игры, так как оно само интерпретация игровой осуществимости. Открытость или несопротивляемость пространства - суть репрезентативности формы памяти.

Предданность, вместимость, бесконечность, изотропность, соотнесённость, открытость - всё это пространственная интерпретация значимости языковой игры формы επιστημη. Пространство - одна из форм толкования осуществления нашей памяти.

§4 Место “сущего”.

Пространство и время - две интерпретации формы памяти, две демонстрации осуществления герменевтического круга, толкующего бессодержательную значимость существования содержанием языковых игр. Можно ли рассматривать их как некие данные объекты, как объективные данности нашего бытия?

Нет, и ещё раз нет! Так как их смысл в их демонстративности, а не в их представленности до всякого осмысления. Последнее, - представленность, - пространственная интерпретация “демонстративности”. Пространство и время не могут существовать до нашего осмысления, потому что сами являются формами нашей мысли, двумя демонстрируемыми пропозициями мышления. Объектно-субъектные отношения для них бессмысленны. Пространство и время не могут быть предметом исследования, так как сами являются логической формой исследования, осуществляемой нашими играми: для чего “что-то” исследовать, если само исследование (любое исследование!) демонстрирует собой это “что-то”.

Но всё-таки мы говорим о них как о демонстрациях осуществления игр, значит они что-то есть?

О них ли мы говорим? Нет, мы демонстрируем их в той или иной игре, используя для этого бессодержательно значимые индексалы, указывающие по сути на игрока игры, на наше

я. Говоря о пространстве и времени, мы перетолковываем в двух формах “играющее я” своих игр, интерпретируем наше “я” как “находящееся в своём бытии” и “волеизъявляющее или наблюдающее”. Таким образом, толкуя пространство и время, мы определяем место “сущего” (всего значимого) в наших играх, игровой смысл своего “я”.

Тогда почему мы утверждаем, что говорим о пространстве и о времени, раз мы перетолковываем бессодержательно значимое?

Потому, что любое толкование, любое осмысление является интерпретацией бессодержательного содержательным, нам ничего не остаётся как играть с “пространством” и “временем”, выявляя в их содержательных интерпретациях логические формы нашего мышления. Само различие пространства и времени является принятием игры их “наблюдателя” - игрока игры их осмысления. Место которого в играх будет указывать на выявленные пропозиции.

§5 Прошедшее, настоящее, будущее.

Мы показали, что время - это толкование бессодержательного индексала на своё осуществление указывания в игре формы δοξα. Но что такое *времена* нашей речи?

Когда мы интерпретируем “время”, мы находимся в синтаксической языковой игре, рассматривающей своё собственное осуществление или осуществление другой игры, поэтому содержательные интерпретации “времени” будут выявлять синтаксические отношения языковых игр - отношения пропозиции импликации.

Прошедшее время (Л→И).

Бессодержательно значимый индексал (Л), осуществляемый в синтаксической игре, - так мы будем понимать время, - интерпретируется осуществлением содержания (И) другой языковой игры, отличной от интерпретаций синтаксиса. Синтаксис интерпретирует бессодержательную значимость (Л) времени “представленностью” рассматриваемого им содержания (И) другой игры (Л→И) (форма επιστημη). Таким образом, рассматриваемые значения приобретают атрибутику пространственной истолкованности формы памяти - они интерпретируются как “имеющие место”, совершённые и доступные к своему толкованию, - интерпретация пространства-вместилища всех осуществлений языковых игр.

Для того, чтобы что-то вспомнить, мы должны предположить, что это что-то находится в “осуществлённом”, в сыгранном пространстве игр, предположить то, что это *было*.

Настоящее время (И→И).

Бессодержательно значимый индексал интерпретируется содержанием его же толкующего синтаксиса (И→И), но внеположное осуществление содержания не может быть истолковано в нём же, вспомним апорию Зенона: “в точке, откуда ушла летящая стрела, её *уже* нет, а в точке, куда она летит, - *ещё* нет”. Следовательно, на настоящее можно указать, но его нельзя описать.

Как же тогда мы говорим о настоящем?

Только как о содержательном толковании в игре “этого её значения” (И→И). Мы говорим: “сколько сейчас времени?”, “сейчас я иду домой”, - “сейчас” указатель на толкуемое

значение игры. В этих предложениях мы не определяем формальное время, а пытаемся определить своё положение в игре, значение своих совершаемых игровых действий. Все содержательные высказывания настоящего времени относятся не к “настоящему” как свершаемому осуществлению игры, а как к значению осуществляемого “сейчас” игрового смысла. “Сейчас” - указатель на “вот этот” игровой смысл, интерпретация которого *демонстрирует* смысл “сейчас”, замыкая круг игровых тавтологий.

Будущее время (Л→Л).

Если мы попытаемся проинтерпретировать, точнее, продемонстрировать бессодержательный индексал (Л) на само внеположное осуществление синтаксиса (Л), то эта невозможная попытка содержательного толкования будет будущим временем - демонстрацией игрового осуществления вне содержания игры. “Невозможность” такого содержательного представления истолковывается “не-пред-сказуемостью” содержания будущего времени, но уже в следующей ступени синтаксиса.

Мы действительно не можем в содержании игры истолковать её же внеположное осуществление, но мы можем его демонстрировать самой игрой, рефлексивно указывающей на свою бессодержательность (Л→Л). Но для такой демонстрации мы должны перейти в следующую синтаксическую игру, в которой бессодержательная значимость будет явно демонстрироваться герменевтическим кругом игровых значений. Синтаксис должен выявить пропозицию значения и интерпретировать её содержанием будущего - вероятность, возможность.

Например, мы никогда не сможем ответить на вопрос: “будет ли морское сражение при Саламине?” Ответы “ да” и “нет” равно лишены содержательного толкования своей достоверности - осуществимости. Но ответ: “сражение или будет, или нет”, будучи демонстрацией герменевтического круга, имеет смысл бессодержательной значимости “присутствия в игре”: случится или то в игре, или это - опять круг. Далее, уже в другом синтаксисе, мы интерпретируем представленное демонстрирование круга игры содержанием прошедшего времени, содержанием другой языковой игры, вводя понятие вероятности и дополнительных содержательных условий (будет на море буря или нет).

Если нам не удастся выстроить синтаксическую игру к выявленному герменевтическому кругу, в демонстрирующем его содержании, то рассматриваемые нами события непредсказуемы.

Проведённые исследования показали, что *прошедшее, настоящее и будущее* являются интерпретациями бессодержательного индексала на осуществление *иной игры*, на осуществление *“этих” синтаксических значений в синтаксисе* и на саму *внеположность осуществления синтаксиса*, соответственно.

Формы времён - формы синтаксических отношений игр.

§6 Граница мира - его история.

В этой главе пропозиция импликации была проинтерпретирована и как пространственная представленность формы памяти, и как синтаксические отношения языковых игр, как

“времена”. Следовательно, у них единственная смысловая структура. Поэтому пространственную истолкованность можно проинтерпретировать как “временную” истолкованность синтаксических отношений, т.е. смысловая структура “пространства” изоморфна структуре “времён” - прошедшего, настоящего и будущего. Или: границей мира является его история.

Действительно, “граница мира” - определённость или означенность пространства - вместилища всего существующего в мире; “история мира” - выявленность существующего в игровом содержании мира. И то, и другое - интерпретации одного и того же. Проиллюстрируем это.

Замечу, что “бесконечный мир” (без-граничный), т.е. внеположный интерпретациям языковых игр, не нашёл своего завершённого толкования в западной традиции, что вполне понятно: внеположное лишь демонстрируется, а не комментируется. “Безграничность мира” привела к противоречию его существования как нечто наблюдаемого. Напомню, если мир бесконечен и изотропен в этой бесконечности, а, именно, это и есть отсутствие его границ, то в любом направлении звёздного неба была хотя бы одна звезда, небо просто бы светилось сплошным светом. С другой стороны, если мир бесконечен во времени, то он не мог ниоткуда произойти, следовательно, любой момент времени мира как целого тождественен любому другому, а поскольку смысл в рамках языковой игры формы επιστημη есть соотнесённость его значений, то сам мир не имеет смысла как существующий в соотнесённости двух неразличимых индексалов на себя. Мир строго детерминирован как бессмысленное. А поскольку мир - совокупность всех возможностей человеческих игр, то бессмысленна вся жизнь любого и каждого человека.

Но смысл нашей жизни в нашей истории жизни, её событиях, поэтому, чтобы не быть бессмысленным, мир перетолковывается как его история, т.е. мир должен иметь конец и начало.

Или, если то, что я считал своим “я” имеет смысл, то мир должен быть создан и уничтожен. Во всех формах мышления, признающих значимость “сущего” - человека, мир был создан и ограничен.

Мир греков замкнут в круг “великого года” и в кольцо небесных сфер, так же замкнут мир ариев, египтян, сирийцев и т.д. Возражение Канта против границ мира вопросом: “а что дальше границ?” - безосновательно, так как в случае отсутствия границ мира, ни мир, ни пространство не имеют никакого “дальше”. Говоря “дальше границ”, Кант предполагает, что стоит рядом с ней, рядом с означенностью всего существующего и, следовательно, сам рядом с собой, - когда кто-нибудь это проделает, я приму возражение Канта.

Даже в современной науке, далёкой, на первый взгляд, от идей тварности и Создателя, после неудачной попытки осмысления мира бесконечным, он оказался рождённым и замкнутым - теория “Большого взрыва”. И поскольку научное мышление - рефлексирующее мышление, то интерпретации “движения” истории мира (прогресс) коснулись и его границ: Вселенная стала расширяться, следуя за своей историей.

Не ищите здесь причинно-следственной связи, связь здесь не причинная, а логическая.

Мир создан и ограничен потому, что моё “я”, моя жизнь имеет смысл. Потому, что индексал “я” представлен “сущим”.

Глава 5.
Пропозиция телесности.

§1 Неозначаемое.

Необходимо объяснить, почему появилась эта глава. Логические основания, приведшие нас к значению как герменевтическому кругу, были изложены в первых четырёх главах, и прямой переход к исследованию форм достоверного языковых игр был подготовлен. Пятая глава ничего не прибавит к толкованию пропозиции значения как формы рефлексии памяти. Категориальное введение в теорию значения было дано в первых двух главах, а структурно-логическая интерпретация пропозиции значения - в третьей и четвёртой. Почему нужна эта глава?

Потому, что автор хочет быть понятым.

Представленная концепция значения и смысла принципиально отлична от всего, что до сих пор мыслилось в западной традиции, но высказана она в тех же рамках западной традиции, которая, в силу своей укоренённости, заслоняет своими пред-рассудками “принципиальное отличие”, без понимания которого весь проделанный мной путь бессмысленен. Поэтому ещё раз необходимо остановить на нём наше внимание.

Значение в западной традиции “сущего”, в формальной ли, экзистенциальной ли философии, необъяснимый пред-существующий знак и правила его использования. Ещё Аристотель заметил, что в любой философской системе должны быть необъяснимые понятия, использованием которых описывается всё остальное. Аксиоматика необъяснима и пред-дана. Ничто в западной мысли за два с половиной тысячелетия не избежало указанной необъяснимости “начала всех начал”. Бог ли теистов и гностиков, или основания теории множеств Бурбаки, всё в равной мере опирается на эту “необъяснимость” и, с другой стороны, абсолютную ясность знака, оборотную сторону “необъяснимого”, позволяющую безоглядно оперировать символами необъяснённого значения.

Подобный подход настолько сросся с нами, что иного и представить нельзя. Аксиоматизирующий подход - единственно верный подход, - вряд ли кто станет это отрицать. Хотя верного в нём не более, чем в подпрыгивании и похлопывании себя по бёдрам: “вот, дескать, что такое знак, а теперь забудем об этом и перейдём к нашим играм”.

Безусловно, обращение к тому как используется знак в играх необходимо для понимания игр, но также необходимо и понимание того, что забыто, что оставлено за “необъяснимым” знака.

Смысл “необъяснимого” в том, что мы отказываемся от его дальнейшего рассмотрения и тем самым осуществляем свои языковые игры. *Основание нашей мысли в забываемой необъяснимости знака*. Необъяснимое, устранённое из содержания становится *возможностью* осуществления самих игр.

Выявленность в логических формах неозначаемого основания языковых игр - вот то “принципиальное отличие” моей теории значения.

Иными словами, я хочу определить смысл следующей бесконечной последовательности: если вы что-то аксиоматизируете, то, следуя смыслу “аксиомы”, надо аксиоматизировать и возможность самой аксиоматизации, и возможность этой возможности, и так далее до бесконечности, исключающей в конце концов всякую аксиоматизацию.

Как же избежать в логике этой губительной бесконечности?

Вспомнить, что она всего лишь попытка выйти из круга вашего понимания. Не понимания вообще (полная чушь!), а вашего, именно вашего понимания, осуществляемого здесь и сейчас, демонстрирующего себя в своих игровых смыслах.

Пропозицией значения является не аксиоматика знака, а этот круг *совершаемого* понимания “необъяснимости” знака в языковых играх. В конечном итоге “необъяснимость” знака является “забвением” (рефлексия) бессодержательности нашего существования в содержаниях нашей жизни - забвением, дающим о-существление всему осмысленному.

Средством выявления этого круга и служат представленные мной категории и пропозициональные толкования “смысла” и “значения”.

Пропозиция значения ничто из означаемого, ничто из аксиоматизируемого, а само осуществление круга понимания. По сути мы никогда не сможем полностью выявить пропозицию значения, указать на неё как на пред-ставленную в языковой игре, но сможем осуществить её смысл в игровых интерпретациях.

Но какой смысл в понимании “неозначаемого”? Оно всегда останется демонстрируемым бессодержательно значимым индексалом.

Дело не в этом ускользающем значении “бессодержательного”, а в том, что осуществляется в его ускользании, что действительно осуществляется в играх нашей жизни.

Далее в главе, в некоторых отдельных этюдах, будет предпринята попытка переосмысления с новой точки зрения старых пред-рассудков и пропозиций нашей мысли. Трудность предпринятого в том, что выявляемые основания наших игр слишком близки к осуществляемому в них игровому смыслу, слишком прозрачны в его свете, а самое прозрачное является и самым тёмным, - его не видно.

§2 Тело и телесность.

“Вера в тело фундаментальнее веры в дух” (Ф.Ницше). - Глубочайшая истина логики, которую я когда-либо встречал.

Следуя путями герменевтического круга, мы выявляем в толкованиях пропозиции значения единство осуществления языковых игр - их игрока, “играющее я”. Наше толкование значения ведёт к гипостазированию осуществления памяти как нечто или некто присутствующего в ней. Пропозиция значения, таким образом, интерпретирует некоторый индексал на своё единство осуществления, демонстрируемый нами самими, и обычно являющийся нашим телом, - знаком того, что *мы* осуществляем наши игры, и не важно, что речь идёт об основаниях математики.

Но тело только указатель на форму рефлексии памяти, только знак, а всякий знак должен иметь свой отличный (“иное”) от него смысл: *если ты означил тело, то означишь и душу*.

Смыслом нашего знака являются толкования всех наших “играющих я”, всех наших ролей, говорящих нам, кто мы такие, каков смысл нашего “тела”, какова наша “телесность” - содержательная интерпретация пропозиции значения, в атрибутике которой мы мыслим себя как своё “я”.

То, что мы мыслим себя некоторым единством “я” - вещь совершенно не очевидная, это является результатом и основанием привычки мысли, нашего опыта понимания в герменевтическом круге игр самостояния жизни, опыта, выявляющего то, чем она была и есть.

Если раньше в “начале начал” стоял пустой индексал (Бог, вечность, знак), то моё “начало начал” - само осуществление понимания бессодержательности нашего существования. Понимая бессодержательную значимость, я осуществляю себя в своих играх, оставаясь при этом ничем из них.

§3 Душа и тело.

Телесность, - смысл тела, - неозначаема им: наше тело всегда больше себя. Но и толкования нашего тела кто-то должен осуществлять, т.е. и телесность должна быть значимой, - так появляется человеческая душа. Поскольку душа внеположное осуществление смысла тела, то она также должна быть неозначаемой среди тел - душа невидима и потустороння. Душа - индексал на внеположность осуществления языковых игр, душа “по ту сторону” очерченного в герменевтическом круге “тела”.

Телесность через душу мыслится в наших играх нечто значимым, и тем самым из содержания игр устраняется (забывается) внеположность их смысла, наше существование перестаёт быть бессодержательно значимым. Телесность, как и душа, равно становятся субъектами нашего существования, равно берут на себя роль смысла нашего “тела”.

Мы всегда искали тайну своего бытия. Удивлялись ему, чудесная безосновательность которого вела нас к убеждению, что человек и его жизнь имеют свой тайный смысл.

- Какой смысл? Вам мало ваших забот.

- Да, мало. Земной смысл жизни тут же исчезнет, спроси я себя: зачем всё это?

Зачем это? Что это? - и мы не находим ответа, кроме бессодержательного индексала на само “это”.

Вспомним, что вопросы, не имеющие ответа, бессмысленны. Значит, задаваясь вопросами о смысле жизни, мы несём чушь? - Но я же говорю: зачем всё это? - и меня понимают, т.е. находят смысл такого вопроса. В чём он?

В его же безосновательной осуществимости. Смысл этих вопросов в том, что они осуществимы нами как индексал (душа) на неозначаемое в играх, на демонстрацию бессодержательной значимости в круге наших вопросов и наших “ответов”.

Так душа и тело, небесное и земное, являясь опытом понимания нашей телесности, давным давно истолковали пропозицию значения, интерпретируя “внеположность” осуществления памяти “трансцендентностью” небесного и земного, души и тела, объективного мира и субъективного восприятия, и т.д.

Мы видим, как на протяжении тысячелетий различные понятия: “душа”, ”тело”, “субъект”, “объект” интерпретируют одну и ту же бессодержательно значимую форму памяти. И всё, что *есть,* является такой интерпретацией.

- Так что же, вы атеист? - спросите вы меня.

- А разве можно отличить теиста от атеиста?

Атеист также полагает смысл жизни нечто значимым в ней же самой, как и теист, только в других атрибутах. У них одна и та же форма мышления, одни и те же пред-рассудки. Дело не в том, что “смысл жизни в ней же самой или в её правильном (спасение) осуществлении”, а в том, что смысл жизни вовсе неозначаем в ней, он её неозначаемое.

- Так вы агностик?

- Ну какой я агностик. Агностик также означивает смысл жизни своим “непознаваемым”, тем, что ему, агностику, недоступно, и, следовательно, представлено как “недоступное”. Мы не способны познать смысл жизни, - утверждает агностик. Я же говорю совсем другое: “непознаваемый” смысл жизни истолковывается её играми, репрезентируется в них. “Абсолютно непознаваемое” уже абсолютно познано нами таковым, познано до конца в своей же “абсолютной непознаваемости”. - Но мы говорим о содержании “абсолютно непознаваемого”. - Позвольте, если вы *знаете*, что у него есть содержание, то это не “непознаваемое”, а что-то другое.

Видите, я не теист, я не атеист, я к тому же и не агностик. Моя мысль не укладывается в ваши пред-рассудки.

- Так кто же вы? Где ваша душа?

Моя душа - телесность: осуществление понимания в герменевтическом круге “бессодержательности” формы памяти. Телесность - понятый опыт самостояния жизни. Моя пропозиция значения является моей пропозицией телесности. Я играю в “себя”. Сыграв, я отбрасываю означенное в игре, обналиченное в ней, как то, что уже не является мной. И во всём этом нет ни капли актёрства - здесь всё настоящее, а не притворное. Скорее, всё бывшее до этого было притворным.

- Но как же со смертью? Вы понимаете, что рано или поздно игры заканчиваются, вам не тоскливо от этого?

Тоскливо, вне всяких сомнений тоскливо. Но тоска “смерти” имеет свой смысл в нашей форме жизни, она может оказаться тысячелетней привычкой в другой. То, что я боюсь смерти, указывает на характер моих игр и только.

Боязнь смерти - боязнь бессмысленности, её же мы боимся тем более, чем глубже “забываемся” в наших играх, чем ценнее для нас значения наших игр. Если же в играх смысл теряется, а это бывает, более того, это логически необходимо (обналиченность- III часть), то “бессмысленное” мало чем отличается от осмысленного, и наша боязнь смерти становится менее значимой для нас. Если мы перестаём бояться смерти, значит форма жизни близка к полной истолкованности в круге понимания, она обналичивается и умирает. Поэтому, когда смерть перед самым нашим лицом, мы нисколько не пугаемся её.

Смерть-“ничто” как указатель на саму рефлексию внеположности наших игр бессмысленна, помните: “когда я есть - её нет, когда она есть - меня уже нет”.

- Вы не хотите вечной жизни?

Чтобы ответить на этот вопрос, я должен знать хочу ли я “эту” жизнь, но для “этого” в жизни нет места.

Спросите меня: хочу ли я иной жизни? - и я отвечу: да, так как не могу не хотеть иного. Смысл “хотения” в его “ином”.

§4 Бог и Боги. Смерть Богов.

Отрицать существование Бога также глупо, как и утверждать, что Бог есть.

“Если Бога нет, то человеку всё дозволено”. Для Достоевского это означает крушение морали, но только ли? Не потому ли крушение морали так ужасно для него, что оно является крушением всякого смысла человеческой жизни. - Итак, “если Бога нет, то нет никакого смысла” - эта фраза более точна.

“Бог” указывает на возможность осуществимости смысла, Бог гарант смысла, Бог сам смысл, сам внеположная всему форма рефлексии памяти.

Если вы соберёте всё вместе, что было сказано о памяти и о её осуществлении, переименуете память в Бога, то из остальных понятий не трудно смастерить теологическую систему.

Бог, таким образом, наиболее подробно истолкованная пропозиция значения, пропозиция нашей телесности. Мы так долго называли осуществление своей памяти Богом, что Ему просто необходимо было родиться от Девы. (Если читатель до сих пор понимал меня, то он поймёт, что в последних строках нет ни грана иронии.)

Религиозная мысль - это в истории человечества форма рефлексирующей мысли, чьё осуществление является нечто значимым в ней самой. Религия - рефлексия “сущего”.

Имея опыт неуловимости “истока” сущего, понимая его: “нельзя человеку видеть Бога и не умереть”, “Бог невидим и неисследим”, - всё это интерпретации внеположности формы памяти, - религиозная мысль, вся, и на востоке, и на западе, всё равно помещает своего Бога в значения своих игр, как только начинает Ему молиться, т.е. осуществлять в игре смысл значения “Бог”.

“Никому не поклоняйся, кроме Господа твоего”, - если же хочешь быть последовательно религиозным, то не поклоняйся и Ему.

Важно не то, кому и как ты поклоняешься, а как далеко ты идёшь по тому пути мысли, на который указывает “Бог”. Западная мысль пошла по нему до конца, полностью выявив герменевтический круг религиозной формы мысли, тем самым определив неопределимого Бога, и убив Его. “Бог мёртв” - форма рефлексии сущего совершила свой круг понимания, обналичив себя. Смысл “Бога” означен, и потому Он не нужен как неисследимый, Он исслежен нами на нашем пути. Религиозная форма после совершённого круга понимания становится атеистическим мышлением, тем мышлением, где Бог полностью истолкован в законах мира и мысли, где

Ему оставлена роль бессодержательного указателя на внеположное осуществление формы памяти.

Атеизм та же религиозная форма мысли, только полностью истолковавшая пропозицию телесности в атрибутике сущего. Но не смотря на это, атеизм всё же остаётся рефлексией сущего в своих научных пред-рассудках, поэтому все атеистические разоблачения Бога являются рубкой сука, на котором сидит современное научное и атеистическое мировоззрение.

“Бог” атеиста - причинно-следственная связь всего существующего, - интерпретация осуществления понимания, т.е. то же самое, что и Бог для теиста - всё в Боге. Атеист, в отличие от теиста, только не оставляет места сатане, он заполняет своим Богом всю жизнь, он панрелигиозен.

“Бог мёртв” не потому, что Его нет, а потому, что западная форма мысли полностью обналичила в культуре игровые интерпретации “сущего”, и осталась при всё той же демонстрации бессодержательного индексала, уткнувшись в достижения цивилизации, в которых нет места для *иного*, кроме наличного, толкования существования. “Бог мёртв” потому, что Он стал индексалом.

“Бог мёртв” не в религиозных и общественных институтах, а в возрастающей значимости *бессодержательности* жизни.

Если вы хотите смысла жизни - ищите новых форм мысли.

Но умерев, Бог, наконец-то, стал единым Богом-игдексалом.

Известен спор эллинов и иудеев о Боге и Богах. Находясь во власти современных пред-рассудков о научном Боге-индексале, мы готовы интерпретировать этот спор, как непонимание язычниками эллинами монотеистов иудеев, как отсталость языческих Афин перед религиозно прогрессивным Иерусалимом.

Но мы забываем, что иудеи принесли в Афины мёртвого Бога с неясными слухами о Его воскресении, что, само по себе, для поклонников Диониса не новость. Иудеи сообщили афинским диалектикам понятие “единого” Бога, но эллины уже пять веков как знали, что единое обретает смысл во множестве (Богов). Мало проповедовать единого Бога, понятие о нём имеют все языческие народы и племена, необходимо явить из этого единого Бога новую форму мысли во многом языковых игр. Что и произошло, но для этого христианство должно было стать “платонизмом для народа”, - после Вселенских Соборов.

Первоначальный успех христианства был успехом смерти эллинских Богов, - они обессмыслились и стали единым Богом метафизиков и философов. Христос апокалипсиса занимает Его место. - Он становится могущественным в эллинском мире, так как проповедует апокатастасис: обретение смысла жизни через её уничтожение, через гибель Богов. Он один указал этот путь обретения смысла.

И только огромная мощь духа эллинской культуры смогла избавить западный мир от действительно нависшего конца, создав Христианскую Церковь Соборов, оказавшуюся новым вариантом эллинской метафизики “сущего”. Только теперь “сущее” не данность *феномена* жизни в знаке, числе и жесте, а их означаемая функция: способ достижения смысла - Царствия

Небесного, в попрании всего означенного - распятый Христос. Христианство впервые сделало из человеческой “сущности” предмет собственных манипуляций.

Смерть Богов - рождение Бога-индексала.

Смерть христианских святых - рождение протестантизма.

- Но всё-таки, есть ли Бог по-вашему или его нет? - спрашивает меня настойчивый читатель.

Если я отвечу, что Бога не существует, то я буду отрицать в нашей традиции существование всякого смысла, в том числе и смысла самого отрицания, так как в Боге мне важна логическая форма, а не бред о трансцендентном; если же я отвечу, что Бог есть, то означу Его как Идола, - помещу осуществление памяти в её же содержание, т.е. скажу о чём-то другом, а не о Боге.

Я не могу сказать ни того, ни другого, я даже не могу сказать, что “не знаю существует ли Бог или нет”, так как в этом предложении я сомневаюсь в собственном существовании. Бог - это форма рефлексии памяти, знать или не знать можно ту или иную её интерпретацию в языковых играх, но не её саму.

§5 Смысл и телесность. Лабиринт.

Итак, трансцендентного мира не существует, трансцендентное - неспособность западной метафизики связать концы с концами своей мысли. Но мало того, что трансцендентного мира нет, что ещё более или менее терпимо, - имманентный мир пропал!

Имманентно то, что мне и так сразу понятно, без всего остального. Существуют смыслы известные человеку a priori. - Я утверждаю, что таких априорных смыслов нет.

- Как же тогда ваша форма памяти, разве она не существует до всяких игр?

Разумеется нет, так как, чтобы ей “существовать”, т.е. быть истолкованной таким образом, уже необходима языковая игра. - Значит существуют априорные языковые игры? - И игр не существует до формы памяти. - Но тогда априорно существуют и игры, и форма памяти, то, что ранее называлось данностью языка.

Увы, “данность” имеет смысл только в уже совершённом круге понимания. Любая “безосновательная” данность обретает смысл лишь после осуществления герменевтического круга, но никак не до него.

- Что тогда даёт осуществиться этим кругам и этим играм?

Зависит оттого в каких языковых играх вы собираетесь осмысливать это. Но какие бы атрибуты вы не использовали, вы всегда означите одну и ту же форму герменевтического круга, не существующую a priori.

Смысл не то, что себя выявляет из формы памяти, а то, что осуществляется в ней как игровое значение, являясь самим осуществлением памяти. Смысл может быть означен, но он не является значением. Форма может быть интерпретирована содержанием, но никогда не будет им. Весь априоризм в смешении этих понятий, - в осмыслении существования нечто существующим.

- В чём смысл этих осуществлений?

В понимании. - Чего? - Того, на что указывают “играющие я” наших игр и их синтаксисов, смыслом чего я называю телесность, - интерпретация не хуже существования.

Телесность - это совершаемый опыт понимания и осуществления “самих себя”. Телесность бессмысленна без значений и масок своих игр, но она также ни одно из этих значений и масок. Телесность - путь обретения смысла в толковании бессодержательно значимого.

Что представляет собой этот путь?

Круг лабиринта, круг лабриса - двойного топора: безосновательности игр и бессодержательности форм, - лезвия памяти и лезвия забвения.

Лабиринт всегда чётко указывает дорогу, но не говорит куда идти, у лабиринта всегда свободен путь, но не видно, что за ним. Этот критский символ, как никакой другой, подходит к моей категории “забвения в памятовании”.

В любом лабиринте есть Минотавр, но не у всякого есть нить Ариадны, тем более, что для выхода из лабиринта надо убить Минотавра, если, конечно, вы сможете найти его.

До сих пор, пытаясь выйти, мы долбили стены лабиринта таранами “трансцендентного” и “сущего”, забывая, что самый надёжный лабиринт - это замкнутое пространство без стен. Путь по такому лабиринту - путь без цели, то, что Хайдеггер называл “волей к воли”.

Так и хочется сказать, что бесцельный путь - бессмысленный путь, но его “бессмысленность” единственное, что движет самим смыслом.

Лабиринт без выхода - бессмысленный путь, потому что он сам смысл. Мы входим в него, вернее, мы оказываемся в нём и, следуя ему, обретаем свою телесность. Исходив его, мы вновь оказываемся на том же месте и наша телесность обращается в ненужное нам “тело”. - Что дальше? - Если под “дальше” мыслить обретение нового смысла, новой телесности, то нам необходимы новые пути в лабиринте или новый лабиринт. Единственной нитью Ариадны здесь будет понимание, понимание формы памяти в языковых играх, т.е. того, что вне пройденного пути.

Нам предстоит вновь пройтись по коридорам лабиринта, но уже следуя нити Ариадны, и, может быть, она нас выведет на волю или приведёт к Минотавру.

На первое не приходиться рассчитывать без второго.

Если это так, то я уже видел Минотавра - это “тело”, моя обналиченная телесность. Убей его - и ты спасён. Пофилософствуй топором.

§6 Слова и вещи.

Бродя коридорами моего лабиринта, один наблюдательный француз заметил, что западное человеческое я, предмет пристального внимания многовековой культуры, вдруг как-то незаметно теряется между нашими словами и вещами.

Этот удивительный казус - прекрасное подтверждение выше сказанного.

Что такое слова, и что такое вещи?

Две формы интерпретации значения: слова - δοξα, вещи - επιστημη. Я бы назвал две тройки:

δοξα - время - слово;

επιστημη - пространство - вещь.

“Вы знаете это слово?” - “Да, я знаю его.” Произнесённое ли, написанное, указанное каким-либо иным игровым способом слово узнаётся вами сразу, как ваше имя. (Замечу, незнакомое слово ещё не является им, откуда вам знать, может быть над вами издеваются.) Если вы узнали слово, то вам ничего *иного* не надо, кроме него, чтобы пользоваться им, т.е. интерпретировать другие слова. Сама игровая связь - связь узнавания, вспоминания этого слова указана в нём, в этом суть узнавания. Если слово не узнано, то игровые связи, интерпретирующие его как “узнанное”, не осуществились, и слово не является значением формы δοξα. Знать слово и узнавать его - совершенно не различимо. - Трудность здесь в том, что мы всегда путаем значение и смысл слова с его фонетической, жестикулярной или орфографической означенностью из-за её коррелятивности нашей памяти, то, что мы назовём “обналиченностью”. Значимость слова - то, что я могу вспомнить его: фонетические и орфографические корреляты - обналичивающие свидетели осуществления нашей памяти, относящиеся к правилам конкретных игр общения. Значение слова так относится к ним, как шахматные ходы во время игры с их же протокольной записью игроками.

Глубокое заблуждение, что мы думаем произнося слова про себя. Это дело привычки и необходимости общения. - Каждый из нас неоднократно обнаруживал, что искомые мысли и решения приходят из “ниоткуда” - это и есть осуществление памяти без какого-либо рефлектирующего коррелята, необходимого в языковых играх общения. Если мысли приходят из ниоткуда, значит слова отличны от их коррелятов.

- Да, мне пришла в голову эта сложная идея как будто из ниоткуда, но я не знаю как, я не помню этого, - возражаете вы.

А почему вы не помните этого? Потому ли, что “это не ваши мысли”, или же вы считаете собой, своим я не то, что осуществляет смысл ваших мыслей в вашей памяти? Что же тут удивительного, всю жизнь полагать, что вы тот, кто говорит, пишет или рисует, и вдруг, когда обнаруживается, что что-то, не относящееся к выше упомянутому, случается с вами - считать это чужим. Если это “не ваши мысли”, то откуда вы их узнали? Вам кто-то их подсказал, но тогда вы должны помнить как происходило подсказывание, но вы не помните и этого.

Нет, это ваши мысли, продуманные вами, но в другой языковой игре, где фонетический коррелят необязателен.

Вы не помните как осуществлялись эти безкоррелятивные игры, потому что не можете проинтерпретировать в них то, что вы доселе считали своим “я”, вы не можете узнать их “игрока” в своём понимании собственного “я”. У этих игр иная телесность.

- Но почему в других играх я помню о себе? - Потому, что их осуществление ещё фиксировалось и коррелятами игр, тем, что обналичивало их, делало их значения вещами и обналиченными словами, и тем самым открывало путь к единому синтаксису в нашем общении, синтаксису, приведшему к пониманию нашей телесности современного человека. Безкоррелятивные игры не могут быть осмыслены в едином обналичивающем синтаксисе общения, их “играющее я” поэтому незначимо для нас - его нет.

Коррелятивная обналиченность языковых игр необходима для единого синтаксиса нашей культуры, собственно, культура и является этим обналичиванием. Без него не раскрыться рефлексирующему мышлению, да и никакому иному, до сих пор известному нам. Но всё-таки мысль не фонетический коррелят.

Также не надо думать, что форма памяти и есть то безкоррелятивное мышление, а его корреляты - рефлектирующее содержание. Подобная интерпретация ничего не даёт, так как снова нас оставляет с вопросами о смысле смысла. Смею утверждать, что эти безкоррелятивные игры точно такие же, как и наши обычные языковые игры - иначе почему нам так сразу понятны идеи “приходящие свыше”.

Теперь перейдём к рассмотрению “вещи”. Вещь - то, чей смысл осуществляется в *соотнесённости иных* значений, интерпретирующих её. Вещь не обязательно предметна: неизвестное слово, требующее своего толкования, также вещь - значение формы επιστημη.

Вещь - то, что дано в “ощущениях”, “расположено”, “используемо” и т.д., всё то, что требует своего осуществления смысла в иных значениях языковых игр, отличных от знака самой вещи. “Объективность”, “явленность”, “открытость” вещи как таковой - всё это пространственная интерпретация пропозиции значения, интерпретация значимости формы επιστημη.

Вещь, не имеющая иных интерпретаций, - всем известная “вещь в себе” Канта- бессмысленная вещь, пустая абстракция, - это ещё заметил Гегель. “Вещь в себе” это отнюдь не основание объективности существующего мира. Объективность мира - пропозициональная интерпретация формы памяти как значимости формы επιστημη. Объективность - понятие игровое, а не замкнутое в себе. Объективность мира не в том, что реальные вещи, - значения формы επιστημη, - существуют сами по себе, а в том, что языковые игры этой формы значимости интерпретируют осуществление памяти пред-данностью пространства-вместилища всех возможных игровых осуществлений. Объективность - интерпретация пред-данности пространства (глава 4).

Западная традиция склонна говорить о существующем как об “объективно существующем”, т.е. как о значениях формы επιστημη, да и сами вещи мыслятся как их предметность - явленность в наличии. Но объективность не указатель на обналиченность игр, а указатель на одну из форм игр. Вещь “сама по себе”, вне языковых игр (индексал), существует точно так же, как и наши слова. Сама вещь обращается в слово.

Представьте, что перед вами лежит что-то совершенно неизвестное и непонятное. Я спрашиваю у вас: “что это такое?” - Вы отвечаете - “не знаю”. Причём, отвечаете утвердительно, указывая на то, что это что-то имеет свою значимость, но вам она неизвестна. Теперь попытайтесь продемонстрировать эту значимость “саму по себе”. Ничего, кроме индексальной демонстрации бессодержательной значимости, вы не получите. Таким же индексалом на бессодержательную значимость является “само по себе” и слово - форма δοξα. Таким образом, вещь “сама по себе” и слово “само по себе” неотличимые бессодержательные индексалы на форму памяти, - и то, и другое осуществляется как её рефлексия.

Отличие слов и вещей, следовательно, в их языковых играх.

Вы возражаете: слова я могу использовать как хочу, а это всё-таки дано мне таким как оно есть, оно находится “передо мной”, и я с этим ничего не могу поделать.

Во-первых, сомневаюсь, что вы можете использовать слова как хотите: форма слова и есть форма вашей “воли”, хотения, и поделать с этим наличием вашей воли, самой возможности желать или не желать, вы также ничего не можете. Вы можете переозначить индексал “это”, но само значение указывания от этого не изменится. Во-вторых, смысл того, что “вы ничего не можете поделать с данностью этой непонятной вещи” точно такой же, как и смысл значимости слова, с которым вы также ничего не можете сделать, не можете мыслить вне демонстрации рефлексии. То, что вы видите что-то непонятное, имеет тот же смысл, что вы вспоминаете какое-то непонятное значение или, точнее, значение “непонятного”, демонстрируя внеигровую рефлексивность памяти.

- Но всё же мы можем, слава Богу, отличать слова от вещей. Что за словоблудие, которым вы пытаетесь заморочить нам головы? Разве сами вы не знаете, где слова, а где вещи?

Да, я могу различать слова и вещи, но я спрашиваю себя, что позволяет мне делать это различие, какой смысл этого различия?

Смысл этого в двух формах интерпретаций одного внеположного осуществления формы памяти. Объективность вещей и субъективность слов относятся не к “природе” их значений, а к формам языковых игр, в атрибутике которых я истолковываю своё существование как существование своего “играющего я”. Мироздание, законы, Боги и люди, всё обретается в истолкованности существования нашим “я”. Само различие слов и вещей лежит в истолкованности “я” как нечто “сущего”. И оттого, как я толкую своё я, какова телесность моего “я”, зависит чем будут мои “слова” и мои “вещи”.

- Наконец-то, мы вас раскусили, - порадуется читатель,- вы солипсист.

В который раз обязан разочаровать моего читателя. Солипсист утверждает, что существует только его “я”, рассматривать смыл которого он отказывается, всё остальное, только свойства ощущений и воспоминаний этого “я”. “Я” солипсизма единственное, что имеет значение. У меня всё наоборот: “я” такое же значение, как воспринимаемые и узнаваемые во всех играх слова и вещи. “Я” всего лишь индексал на осуществление памяти, но не сама память, не её субъект существования. Солипсизм гипостазирует осуществление памяти своим “я”. Моя герменевтика, напротив, всегда указывает на это гипостазирование как на смысл забываемого в содержаниях наших игр.

Сказать для меня, что “существую только я” - всего лишь один из способов интерпретации рефлексии памяти, при последовательном проведении которого мы прямо придём к категорическому реализму: “существует только мир во множестве его явлений, и “я” одно из них” - слова переходят в вещи.

Действительно, осуществляя языковые игры солипсизма, мы утверждаем, что всякий смысл заключён в нашем “я”. В свою очередь, “я” солипсизма имеет смысл в интерпретациях воспринимаемых значений формы επιστημη. Смысл “я” становится соотнесённостью значений επιστημη в пред-данности пространства-вместилища всех возможностей, всех игр. Следо-

вательно, и смысл всего становится смыслом соотнесённостей всего со всем в пред-существующем пространстве. “Я” солипсизма растворилось между его словами и вещами, именно в том, в чём растворил своё “я”, по меткому замечанию Мишеля Фуко, западный реализм нового времени.

§7 Образ и эмоции.

Среди слов и вещей нашего мира не находят своего места значения сами составляющие целый мир - мир образов и эмоций. Нельзя сказать, что образность и эмоциональность не были осмысливаемыми в западной традиции, но их осмысленность всегда предполагала нечто отличное от осмысления слов и вещей. Если к словам и вещам относились метафизика, онтология, наука и логика, то к образам и эмоциям - эстетика и этика, использующие подход отличный от строго логического. Образ и эмоции - не логические категории западной мысли. Это не значит, что этика и эстетика не были предметами логико-философского анализа; Лосев осмыслил всю античную философию как её эстетику в фундаментальной “Истории античной эстетики”, но эти концепции относились всё же к словам и вещам, толкующим образы и эмоции в контексте словесной культуры. Сам же мир образов и эмоций был неким сторонним феноменом, подлежащим дескриптивному анализу.

Например, идея Бахтина о разрушительной функции смеха, ведущей к рождению нового через смерть отжившего, обретает смысл лишь в контексте словесной культуры средневекового города, представленной романом Рабле, в словесном характере которого мы вряд ли станем сомневаться. Но сам смех так и остался логически невыявленным феноменом, скрытым за метафизическими образами беременных старух и всепоглощающего чрева Гаргантюа. Значимость эмоций рассматривалась значимостью их эпифеноменов, дескрипция которых состояла в более или менее умелом толковании наличных текстов.

Я же утверждаю, что эмоции и образы такие же значения формы δοξα и επιστημη, соответственно, как и значения наших слов и вещей. Логика слов и вещей также является логикой эмоций и образов.

Эмоции те же слова, только не имеющие фонетических и орфографических коррелятов; эмоции - опыт осуществления значимости δοξα в безкоррелятивных языковых играх переживаний. Образы те же вещи без коррелята предметности: образ треугольника так же непоколебим, как и любая вещь в её предметности, но разве образ треугольника “перед вами”, как перед вами эта вещь - треугольник вещь без предметности. И всё-таки треугольник перед вами, он дан вам как значение формы επιστημη.

Следовательно, образы и эмоции отличаются от вещей и слов характером конкретных игр, в которых они участвуют. И всё, что было сказано о пропозиции значения равно относится и к образам, и к эмоциям.

Но слова, можно возразить, я узнаю в их смысловом контексте: говоря “лошадь”, я знаю как отличить это слово от других, например, от “жеребёнка”. Эмоции не имеют такого контекста: “смех” от “смешка” отличается иначе, чем “лошадь” от “жеребёнка”. - Почему? - Только по тому, что слова из-за их коррелятивной обналиченности имеют более конкретное место в

языковых играх, определённое структурой смысловых интерпретаций, но это относится к характеру наших игр, а не к форме значения.

Не надо также путать сами эмоции с их указателями в других языковых играх, то “невыразимое” радости с указателями “смех” и “радость”, “невыразимость” которых - интерпретация внеположного осуществления синтаксиса к рассматриваемой языковой игре.

Разве у вас есть трудности с переживанием радости, скуки или горя? Нет, у вас есть трудности с интерпретациями эмоций в иных языковых играх. Поскольку эмоции для синтаксиса равно бессодержательные индексалы, то для их отличия требуется описание самого синтаксического толкования эмоций, то, что мы именовали дескриптивным анализом в словесной культуре. Заметим, что при толковании своих эмоций мы встречаемся с точно такими же трудностями, как и с толкованием непонятного слова из чужого языка. Понимание того, что такое “инь” и “янь” не более определено, чем “смех” и “смешок”.

Интерпретации эмоций приводят к интерпретациям их образности - к дескриптивному синтаксису способа их рассмотрения. То есть пережитые эмоции вспоминаются нами как их образы, значения επιστημη. Что говорит: отношения образов и эмоций являются отношениями языковой игры и её синтаксиса.

Выстраивая синтаксисы этик и эстетик, мы всегда должны иметь это ввиду, и подходить к эмоциональному так же, как и к толкованиям текстов иного языка и иной культуры.

Вернёмся к образу треугольника, синтаксис к которому строится так же, как и к эмоциям, он их не различает, они для него равно индексалы в синтаксическом отношении прошедшего. Поэтому возможны интерпретации треугольника в эмоциональных терминах и наоборот. Вспомним четыре стихии пифагорейцев: земля (сама чувственность) - куб, вода (переживаемость) - исокаэдр, воздух - додекаэдр, огонь - пирамида; вспомним, что музыкальные тона также имели свои геометрические образы - музыка сфер.

Подобные вольные, на современный взгляд, толкования древних эллинов были не произвольной фантазией, а необходимой выявленностью логических форм синтаксических отношений языковых игр, игр - где “я” было значимостью δοξα.

Вся коррелятивная значимость нашей речи основывается на синтаксисе образов и эмоций. Слова, в традиционном понимании, это значения синтаксических игр к эмоциям и образам нашей жизни. Обратимся к первому тому “Истории античной эстетики” А.Ф.Лосева “Ранняя классика”. В главе, исследующей образы природных стихий в поэмах “Илиада” и “Одиссея”, Лосев показывает, что природные стихии - молния, буря и тому подобное встречается в текстах гомеровских эпосов как довольно пространное описание происходящего природного события, заканчивающееся строкой или двумя, относящимися к эмоциональному переживанию героя: вот так и гневался Ахиллес быстроногий. Нетрудно заметить, что первое, - описание природы,- является синтаксисом ко второму - аффектам героя, т.е. их синтаксической дескрипцией во внешних образах, связанных с известными переживаниями. Слушатель поэмы, воспроизводя в синтаксическом описании знакомую ему эмоциональную значимость, переживая её вновь, включается в синтаксис эпоса и осуществляет понимание героя и связанные с ним понятия, а

в эпосе герой всегда олицетворение какого-либо понятия - гнев, честь, долг. Гомеровский эпос показывает структуру генезиса нашей речи, её формирование в коррелятивном обналичивании.

Весь наш язык, в обычном понимании, синтаксис к опыту нашей жизни, но не её органон, инструмент. Синтаксис может быть инструментом, но инструмент никогда не может быть синтаксисом к самому себе.

§8 Опыт.

Размышляя о памяти и языковых играх, мы вынуждены обращаться к понятию опыта или умения играть в эти игры и выстраивать к ним синтаксисы.

Так в рассуждениях о смехе мой опыт должен подсказать, что значение "смех" обретает свой смысл в игре синтаксиса, выявляющей играющее я эмоций. Эстетика смеха поэтому возможна как эстетика смеющегося.

Но в западной традиции мы запросто готовы соорудить эстетику смеха вообще, рассматривая понятийность смеха несмотря на индексальный характер этого значения. Мы готовы выстроить целую философию того, о чём и сказать толком не можем. Что заставляет нас это делать?

Опыт. Он не только заставляет проделывать это, а, главное, он заставляет нас поверить этому. Поверили же мы в логику противоречий Гегеля, основанную на отождествлении бытия и ничто.

Что же такое опыт? - Умение играть в определённые языковые игры. - В чём их определённость? - В атрибутике, интерпретирующей индексал на форму памяти ("я"). Опыт, таким образом, очерчивает круг, включённость в который заставляет нас мыслить своё "я" нечто значимым в наших играх. Опыт - включённость в форму мысли, устраняющую из содержания игр бессодержательность существования. Опыт - умение забыться в осуществлении игр.

Когда герменевтический круг формы мысли полностью означен в обналиченности культуры, опыт ещё долго может кружить нас по нему, заваливая всевозможными фантастическими эстетиками, эзотерическими конструктами, "бессмысленными" теориями.

Примерами подобного кружения могут служить современная теория множеств, квантовая механика и т.д.

- Как, квантовая механика! Это одно из самых красивых, эффективных и прагматичных достижений двадцатого века - пустое кружение! Ну, это уже ни в какие ворота.

Избавимся от эмоций. Что такое квантовая механика? - Язык операторных алгебр над линейными пространствами, т.е. структура рефлексирующего синтаксиса над механикой Гамильтона и Лангранжа. Синтаксис к синтаксису в цепочке западной традиции. Он не был бы пустым кружением мысли, если бы проинтерпретировал более полно пропозицию "сущего" западной метафизики, но этого не произошло. Вместо этого мы получили волновой дуализм - бессодержательность противоречия на фоне всё той же концепции галлилеевского наблюдателя с довеском рефлексии в виде принципа дополнительности: наблюдателя к наблюдателю.

Квантовая механика в сфере мысли, подчёркиваю - в сфере мысли, только выявила в очередной раз, что метафизическая структура “сущего” не является языковой игрой: вероятностный характер причинно-следственной связи - демонстрация бессодержательности очерченного герменевтического круга, но опыт нас заставил поверить в это, хотя оснований к этому у нас было не больше, чем для веры в вурдалаков. Эйнштейн был прав - “Бог не играет в кости”, т.е. языковые игры или осуществляются, или нет.

Вероятностный характер причинно-следственной связи (подрыв оснований западной метафизики - они же единство Бога) указывает на то, что наша форма мысли больше не создаёт языковых игр достоверно (а это и есть осуществлённость языковых игр) интерпретирующих нашу пропозицию телесности, пропозицию “сущего”, а только демонстрирует бессодержательную значимость выявленного герменевтического круга. Сущее более не достоверно, оно не осуществляется в играх, а лишь указывается в них как нечто уже совершённое, т.е. теряет игровую значимость и обращается в пустой индексал (волновой дуализм - бессодержательность противоречия).

Что же касается практических достижений квантовой механики, то это относится к сфере нашего опыта, а не мысли. Приобретённое умение заставляет нас забыться в результатах. Сами же результаты ещё не основание к достоверному пониманию, т.е. к осуществлению новых языковых игр. Признание Ландау, что современная физика описывает то, что не в силах пред-ставить, говорит о том, что мы находимся перед нашими достижениями, как дикари перед шаманом: шаман лечит, но как- представить нельзя, хотя теория его путешествия к Небесным Лосихам имеется.

Вспомним, ведь и квантовая механика строилась под “объяснение” известных результатов, но “объяснение” оказалось опытом синтаксического описания.

§9 Страшный Суд или обналиченность форм жизни.

Реальность современного мира, обессмыслив сущее до индексала, всё более походит на новую мифологию старых пред-рассудков. Значимость осуществляемого в нашей жизни всё более и более становится для нас несущественной. Невозможно не заметить того, что Ницше называл “обессмысливанием высших ценностей”: не важно ради чего ты живёшь, важно как ты живёшь, приносит ли жизнь тебе удовлетворение или нет, всё остальное фикция - вот квинтэссенция нового времени. Каков её смысл?

“Не важно ради чего ты живёшь” - говорит о том, что “истина” (цель жизни) запада, его “сущее”, не требует больше своего осуществления в играх, она становится индексалом, обращённым к собственной обналиченности в культуре, к своему опыту. Истина теряет своё значение до значимости бессодержательного индексала: для чего быть искушённым во всех тонкостях современного научного синтаксиса, когда всего-то надо нажать кнопку телевизора или компьютера, истинность которых, т.е. способность осуществлять свои функции, гарантирована современным опытом; современный профессионал не обязан быть образованным человеком, он может быть просто скотом натренированным опытом культуры.

Но если “истина” становится пустым индексалом, то и наши игры в обналиченности культуры начинают репрезентировать этот индексал как форму памяти. Происходит примитивизация форм языковых игр на фоне сверхсложной культурной структуры: вместо структур культурных синтаксисов игры осуществляют толкование индексала на собственное осуществление в игре, т.е. интерпретируют значение формы δοξα - “важно приносит ли жизнь тебе удовлетворение или нет”. Переживаемость “истины” становится её достоверностью. Наши игры более не репрезентируют структуру западной метафизики, а обращаются к обналиченному опыту, осуществляя его достоверное в значениях формы δοξα.

Подобная “обесценка высших ценностей” не является органическим недостатком той или иной культуры, а логической формой обналичивания существования в герменевтическом круге языковых игр. Любая культура, раз начав своё осуществление, с логической необходимостью должна его завершить.

В обналиченном круге культуры, как мы видим, достоверным являются значения формы δοξα (значимость эмоций и волевого произвола), всё остальное достоверно настолько, насколько служит их осуществлению, насколько наполнено эмоциональными переживаниями комфорта и удовлетворения. В этом суть массовой культуры, алкоголизма и наркомании, дающих прямое переживание значимости сильных эмоций как “смысла жизни”. В этом смысл современной техники - эффективного использования опыта для переживания результатов цивилизации. В этом смысл всей жизни запада, его “воли к воле” - или потребления ради потребления переживаний. Последнее чревато такой деформацией нашей культуры, что любая картина Страшного Суда может показаться дешёвой иллюстрацией из комикса. Я не преувеличиваю- что может быть страшнее, чем безысходность коллапса эмоционального скотства. Два тысячелетия следовать за Богом, чтобы в результате оказаться в свинарнике.

Самое страшное в этом то, что с этим ничего нельзя сделать, любые попытки преодоления метафизики ведут к усугублению её профанации. Нет ничего безжалостнее логических форм.

Моя цель увидеть их там, где раньше не предполагали их найти. Всё значимое в первую очередь подчинено логическим формам памяти, во вторую - игровым связям содержания. Нам предстоит разобраться в этом более подробно, глубже уровня значимости. Нам интересны формы самих языковых игр, но для этого необходимо понять, как значение связано с формой игры, необходимо понять, что такое суждение.

Часть II.

Формы достоверного.

Глава 6.
Суждение.

§1 Суждение и игровая связь.

Мы будем говорить о связи значения с языковой игрой - о суждении как о смысловой связи. Пропозиция значения, изложенная выше, была демонстрацией бессодержательной значимости - демонстрацией индексала, указывающего на собственное указывание. Наша задача увидеть ту же демонстрацию в более сложных структурах, чем индексал. Для этого надо понять, что значение может также быть и суждением. Значение слова “взять” уже истолковывает себя своим использованием в игровых связях, указывая, что можно взять, а что нельзя, совершая игру, т.е. вынося суждения об этом. Значение и суждение выступают в рефлексивном единстве их осуществления, иначе мы не сможем демонстрировать “значимость” значения, т.е. не сможем его “вспомнить”.

Обратимся к той области, где значимость наиболее удалена от мира слов и вещей, где трудно спутать значимость и её рефлексивное демонстрирование - к эмоциям, значениям формы δοξα. В чём смысл эмоций? На что указывает их *иное* значимости?

Иное эмоций сама форма рефлексии памяти, требование её осмысления равносильно требованию прекращения переживания эмоций и рассмотрения их в синтаксической игре, которая и истолковывает их смысл. Смысл эмоций, таким образом, в их преходящности, т.е. в том же, в чём смысл времени. Только в синтаксисе мы можем судить о своих эмоциях. Следовательно, суждения для значения эмоций возможны только в их синтаксической игре. В этом и заключена разница между значением и суждением: в том, что суждение является интерпретацией игровой связи “значения” с его “иным”, с тем, что осуществляет в игре его смысл.

Суждение - выявленность игровой связи в играх, допускающих в своём содержании и “значения”, и означенность его смысла, который осуществляется в форме игровых же суждений. Не все игры предполагают в своём содержании суждения, а только те, которые указывают в интерпретациях на “иное” своих значений. Для эмоциональных игр суждения невозможны, что равносильно требованию их осмысления в синтаксисе.

Но зато все языковые игры нашей речи осуществляют свои интерпретации в форме суждений.

Обратим внимание на то, что несёт для нас “понимание сказанного”.

Что говорит мне о моём понимании “этих слов”? - То, что я могу высказывать о них суждения, судить о них. Смысл последней фразы в том, что я могу осуществить смысл “сказанных слов” в их языковой игре, т.е. проинтерпретировать их иное. “Ты понял как играть в

“эту игру”?” - “Да.” - “Тогда сыграй в неё.” - Но откуда я знаю, что он сыграет именно в “эту игру”? - Я знаю это из того, что он покажет (продемонстрирует) мне осуществление её смысла в её значениях. Явленность значений в их игровом осуществлении, т.е. явленность значений в их демонстрации игровой связи “этой игры” (бессодержательность демонстрирования) - вот то, что даёт мне возможность сказать, в какую игру он играет, правильно ли он понял сказанное. Возможность этого заключена в форме суждений. Для эмоций я никогда не смогу утверждать, что “он пережил их, как и я”, более того, я сам не могу переживать их как “одно и то же” (время необратимо).

- Суждения, указывая на игровую связь, как бы помещают в языковую игру и значение, и его синтаксис? - Не совсем так: синтаксис - выявленность забываемого (устраняемого) в игровом содержании осуществления одной игры (как демонстрации её круга) в интерпретациях другой или той же самой; суждение (его форма) только интерпретирует осуществление “этих смыслов” игры в её же значениях, оставляя устраняемую форму рефлексии памяти синтаксически невыявленной в своём содержании. Смысл демонстративности (бессодержательности) игровой связи остаётся невыявленным в игре, но демонстративность осуществляется в *форме* суждений, что указывает на возможность построения синтаксических игр только через суждения. Само “суждение” как интерпретация игровой связи, но не как игровое содержание, приобретает этот смысл только в синтаксисе к своей языковой игре, поэтому дальнейшее рассмотрение суждения будет идти в синтаксисе к осмысляемому на этих страницах.

§2 Значимость суждения и его иное. Тринарность.

Интерпретация игровой связи - суждение само должно иметь значение. Каково оно?

Ответ заключается в другой формулировке вопроса: какова значимость игровой связи? Её значимость - единство осуществления игры, т.е. демонстрируемость игры в герменевтическом круге. Следовательно, значимость суждения является значимостью бессодержательного осуществления формы памяти, демонстрируемого в круге “этой” языковой игры. Суждение указывает на внеположное осуществление игры как на своё демонстрируемое, рефлексивно рассматриваемое значение.

Вынося свои суждения, мы уже предполагаем, что они имеют свой смысл, пусть даже как “неправильные”, т.е. осуществляют какую-либо языковую игру. Бессодержательная значимость суждения заключена в том, что суждение, кроме игрового смысла, требует своего осмысления в синтаксисе, говорящем какие игровые связи осуществляют игру, а какие нет (истинное суждение или ложное). Иными словами, бессодержательная значимость суждения заключена в том, что само суждение в своей игре не может интерпретировать своё же игровое осуществление, говорить о своей “правильности”, а только указывать на него, как бессодержательный индексал.

Если значимость суждения в значимости внеположного осуществления “этой игры”, то в чём смысл суждения, в чём заключается его иное? - Ответ также виден из толкования пропозиции “тождественного-иного”: иное суждения в его содержательных интерпретациях языковой игры.

Мы видим, что суждение является рефлексирующей индексальной структурой, указывающей на бессодержательную значимость формы памяти, демонстрируемую кругом "этой игры", и на игровые интерпретации содержания, образующие "этот" круг. Но кроме этих двух индексалов, суждение, как рефлексирующая структура, указывает и на собственное их рефлексивное интерпретирование в "этой игре", на осуществление самой бессодержательной демонстративности "этого круга" игры, осуществляя различие демонстрации и демонстрируемого. Таким образом, суждение имеет не бинарную, а *тринарную* структуру; иными словами - суждение как игровая связь является интерпретацией интерпретирования игровой значимости.

В тринарности суждения заключена возможность синтаксических построений: осуществив суждение в игре, мы спрашиваем, и вопрос имеет смысл, - "а верно ли оно?", - спросите: "верны ли ваши эмоции" - и вы не поймёте себя.

§3 Субъект и предикат.

Рассмотрим два первых индексала структуры суждения: индексал на внеположное осуществление "этой игры" и на его игровую интерпретацию.

Первый - всем известный субъект суждения; второй - предикат.

Субъект - указатель на демонстрируемую кругом игры бессодержательную значимость формы памяти, на значимость рефлексии. Но не противоречит ли это всем представлениям о субъекте? Что-что, а субъект в игре самое содержательное значение, без которого никакая игра не мыслима.

Так ли это? - Рассмотрим суждение "яблоко красное". Спросим: что такое "яблоко"? Кроме ответов подобных тем, что яблоко может быть красным, съедобным, яблоком раздора, иметь круглую форму и т.д., иных ответов мы не получим. Так что же, "яблоко" всё это перечисленное? Но это лишь предикаты "яблока", а не оно само. "Яблоко" является единством всех этих предикатов, т.е. бессодержательной значимостью их осуществления в языковых играх. И как бы вы не старались определить "яблоко", все ваши определения будут предикативной интерпретацией этого "бессодержательного" индексала "яблоко" в "этих" конкретных играх.

Но всё-таки мы знаем, что такое "яблоко". - Да, знаем, но знаем потому, что бессодержательный индексал субъекта суждения указывает на "эту" демонстрацию бессодержательной значимости в "этом" круге игры, обналиченным своей демонстрацией. Если же круг игры не может быть представлен к рассмотрению его синтаксиса, не может быть демонстрируемым, то мы не будем знать значения слова "яблоко", а будем вынуждены совершать сам круг игры, без синтаксической рефлексии, "выясняя смысл непонятного значения".

Возникает вопрос: что значит указывать на бессодержательное осуществление "этой" языковой игры? - Указывать на внеположное и бессодержательное осуществление языковой игры, значит указать на её игровые интерпретации, демонстрирующие бессодержательную значимость в форме круга тавтологий "этой" игры. Следовательно, субъект суждения имеет смысл только в связи с указателем на эти игровые интерпретации, только в связи с предикатом суждения.

Предикат - указатель на игровые интерпретации субъекта суждения, истолковывающий бессодержательную значимость герменевтического круга значимостью игрового содержания. Предикат - указатель на “иное” субъекта суждения, на осуществление его смысла.

Бессодержательных предикатов не бывает, предикат вообще, рассматриваемый на этих страницах, субъект наших суждений о нём, т.е. бессодержательный указатель на осуществление игры в круге её значений.

Таким образом, субъект и предикат суждения обретают свой смысл лишь как содержательная интерпретация игровой связи. Без указателя на содержательные интерпретации игры субъект не сможет указывать на демонстрацию бессодержательной значимости в круге “этих” значений, а без указателя на демонстрацию “этого круга” предикат теряет смысл содержательной интерпретации “этой” игры, теряет смысл игрового единства. Субъект и предикат различные указатели на одну игровую связь. Поэтому суждение не обязательно может быть представлено двумя значениями субъекта и предиката - “яблоко красное”, но и одним словом - “морозно”, указывающим на холод и на то, как холодно. Более того, *одним суждением можно рассматривать всю языковую игру любой степени сложности*, если предикат, уже синтаксического рассмотрения, будет указывать на значимость демонстрируемого круга игры как на значение содержания синтаксиса.

Но чтобы субъект и предикат указывали в суждении именно на “эту” игровую связь, суждение само должно указывать на свою субъект-предикатную структуру как на осуществляемую игровую интерпретацию. В структуре суждения должен быть третий, рефлексирующий указатель, указатель на осуществление интерпретирования игровой связи, указатель на демонстративность игровой значимости, осуществляемой кругом игры, - т.е. глагол.

<u>§4 Глагол: “быть” и “есть”.</u>

Если субъект - указатель на осуществление “этой игры” (демонстрируемой игры), то глагол суждения указывает на осуществление самого *интерпретирования* игровой связи субъект-предикатной структурой суждения (на само демонстрирование). Глагол указывает, что суждение является рефлексирующей структурой над собственной интерпретацией игровой связи, над собственной интерпретацией игровой значимости - пропозиции “тождественного-иного” (субъект-предикат). Именно рефлексия над игровой значимостью говорит о значимости игровой связи (“и-или”→ “= - не”).

И субъект, и глагол указывают на бессодержательную значимость, но субъект указывает на её демонстрацию в круге игры, а глагол на само осуществление этой демонстрации, поэтому глагол <u>*неозначаем*</u> в демонстрационном круге языковой игры, т.е. глагол неозначаем в субъект-предикатной структуре: “говорящий” не может быть “сказанным”.

В русском языке глагол в суждениях “яблоко красное” не означается, в отличие, например, от английского “apple is red”, хотя вы можете сказать - “яблоко есть красное”,- вас поймут, но поймут, как человека плохо владеющего русским языком. Здесь грамматика как бы отражает логическую форму суждения, - неозначаемость глагола субъект-предикатными интерпретациями.

В логике есть только один глагол, только один рефлексирующий указатель на демонстрирование бессодержательной значимости в круге игровых значений. Но поскольку глагол - указатель на осуществление демонстрации суждений “этой” игры, то важным является на что указывает субъект суждения: если субъект указывает на демонстрируемый круг игры, что означает - суждение осуществляется в “этой” игре, то глагол этого суждения может быть интерпретирован, в следующей ступени синтаксиса, представленной к рассмотрению игровой связью - он “есть”. Если же субъект не может указать на продемонстрированный круг языковой игры, способный проинтерпретировать глагол своей содержательной осуществлённостью, то глагол становится простым указателем на собственное осуществление указывания, демонстрируя самого себя, демонстрируя свою возможность (внеположность осуществления) “быть” неким содержанием.

Заметим, “есть” - всегда что-то есть как значимое, “есть” всегда и “это есть” или “я есть”; “быть” никогда не может быть связано с указателем “это”: “это быть” - бессмысленно. “Быть” по сути демонстрация переживания собственного существования вне какой-либо связи, кроме этого “быть”.

Собственно глагол - это глагол суждения: или “быть”, вне демонстрируемой игровой связи, или “есть”, в демонстрируемых интерпретациях языковой игры. Глагол вряд ли можно интерпретировать как глагол-связку субъекта и предиката суждения: глагол указывает на игровую демонстрацию в связях субъект-предикатной структуры, но не связывает значения игры, так как ни субъект, ни предикат вне осуществления демонстрации не имеют смысла, без глагола нечего связывать.

Глаголы “действия” субъекта, точнее, действия “играющего я”: “ударил”, “подумал”, “взял”,- логически являются предикатами суждения, интерпретирующими в синтаксической игре сам смысл игровой связи: “он был (есть) ударяющим”. То же самое относится к временам глагола - они говорят не о глаголе суждения, а выражают отношения языковой игры и игры её синтаксического рассмотрения (глава 4,§5). Все эти “глаголы” указывают не на осуществление демонстрации игровой связи в суждениях языковой игры, а на осуществление или другой игры, или на осуществление других суждений этой игры, образующих другой демонстрационный круг.

Есть ещё один глагол широко используемый в нашем рассмотрении суждения, - глагол “существовать”. Этот глагол - синтаксическая интерпретация глагола “есть” как предиката свершённой демонстрации игры.

Рассмотрим суждения: “я есть” и “я существую”. Если “есть” интерпретировать предикатом, то первое суждение ничем не отличается от второго, но если “есть” рассматривать как глагол этого суждения, то “я есть” не будет иметь игровых интерпретаций, отсылая вместо них к демонстрации собственного осуществления формы памяти. Таким образом, “я есть” не будет относиться ни к одной языковой игре: субъект “я” будет указывать на внеположное осуществление памяти как на своё иное- на “есть”, а оно, в свою очередь, на “я” как на своё иное. То

есть мы получим знакомую структуру взаимоуказывающих друг на друга индексалов, репрезентирующих рефлексивность памяти. “Я есть” равносильно просто “быть” вне всех интерпретаций (“я есть” невыразимо, и не то, что здесь означено).

§5 Рефлексия глагола. Круг игры.

Важной интерпретацией глагола является представление о нём как о действии “играющего я” через значения и в значениях языковой игры. Глагол мыслится действием “игрока”, и тем самым глагол интерпретирует суждение игры неким значением этой игры, демонстрируя через него пропозицию “тождественного-иного”.

Следовательно, суждение также имеет своё “тождественное” глагола и своё “иное” глагола, а не только тождественное и иное содержательной значимости игры. Поэтому тринарная структура суждения представляет собой рефлексию индексалов игровой связи “и-или” над индексалами игровой значимости “тождественное-иное” (глава 3,§4). В силу этого суждения могут быть формы δοξα и формы επιστημη, в зависимости на что указывает субъект-предикатная структура игровой связи: на тождественное глагола или на его иное. Если бы это было иначе, то мы бы понятия не имели как о формах значения, так и о рефлексии вообще.

Но как суждение указывает на глагол, на его тождественное или иное?- Только *демонстрацией осуществления* той или иной формы. Суждение не может означить глагол в субъект-предикатной структуре, глагол неозначаем в ней как демонстрация самой демонстративности игровой связи, он требует для своего осмысления следующей синтаксической рефлексии - выявления герменевтического круга игры.

Для нашей теории глагола это равнозначно утверждению, что языковая игра в своём осуществлении репрезентирует глагол своих суждений, демонстрируя его неозначаемую и бессодержательную значимость в тавтологиях круга игры. Внеположность глагола устраняется, забывается, если он демонстрируется субъект-предикатной структурой так, что вопрос, “на что указывает глагол этого суждения?”, имеет ответом другое суждение этой языковой игры, смысл которого, в свою очередь, интерпретируется первым суждением, замыкая круг игры в форме тавтологий - именно так происходит отождествление (забвение внеположности) игровой значимости со значимостью её демонстрирования.

Обратимся к известной апории “курицы и яйца”. Эта языковая игра осуществима только тогда, когда смысл курицы в том, что она несёт яйца, а смысл яиц в том, что из них появляются куры. Внеположное осуществление суждения “курица несёт яйца”, выраженное игровым вопросом “откуда берутся куры?”, интерпретируется суждением “куры появляются из яиц”, и наоборот. Замкнутый круг (тавтологичность) демонстрирует бессодержательную значимость осуществления игры (глагола её суждений) и тем самым определяет значимость содержания круга как достоверное - как осуществляющее эту игру в этой демонстрации.

Вопрос: “что раньше - курица или яйцо?” указывает на забываемую в содержании игры бессодержательность демонстрации её осуществления, и для своего рассмотрения требует прекращения игры “курица-яйцо” и перехода к синтаксису этой игры, где он только и имеет смысл.

Но синтаксическая игра - это другая игра, с другими значениями “курицы” и “яйца”, репрезентирующими пропозицию значения в других игровых отношениях.

Как мы увидим ниже, круг “курицы и яйца” является единственной индексальной структурой, отождествляющей бессодержательную значимость осуществления игры со значимостью её содержания, на котором основывается всё “истинное”, всё достоверное и в мире, и в мыслях. Но для этого мы должны уточнить наше понятие языковой игры.

Глава 7.
Языковая игра.

§1 Игра и смысл.

Игра - устранение (или забвение) бессодержательной значимости существования из содержания наших интерпретаций. Осуществление игры и осуществление смысла для нас неразличимы. Рассмотрение языковой игры становится рассмотрением осуществления смысла. Смысл становится предметом смыслового рассмотрения,- для не философского мышления вещь нелепая.

Кому может прийти в голову за завтраком мысль о его смысле, а шагающему по бульвару о правильности своих шагов - только философу. Участвуя в сотнях игр: читая, бегая, разговаривая, мы не задаёмся вопросами о значении всего этого, с нас достаточно осуществления этого. Игра заставляет нас забыть о своей осуществляемой значимости, поэтому мы не видим своих игр до тех пор, пока их смысл не уходит от нас. Как только мы споткнёмся, мы начинаем смотреть себе под ноги.

Игра становится для нас значимой тогда, когда теряется смысл того, что до сих пор заполняло нашу жизнь, заставляло нас забывать о смысле нашего существования. Может потому “игра” становится философской и логической категорией в ХХ веке, что этот век - век потери смысла жизни? - Нет, смысл жизни мы потеряли раньше, в ХХ веке мы попытались обмануть себя, что никакой потери не было.

Следовательно, игра может быть осмыслена нами, когда её осуществление прекращено, но осуществление нашей памяти продолжается в “бессодержательном” внимании к свершённой игре. Игра, таким образом, становится интерпретированием этой бессодержательной значимости памяти в обналиченных игровых связях.

Из последнего утверждения следует, что игра не является чем-то данным, как некий когнетивный артефакт, как слово, как предмет. Игра является игровой же интерпретацией формы памяти, т.е. её “значимость” и “смысл” определяются тем, как он обыгран в игре её синтаксиса, осуществляющей интерпретацию бессодержательности “этой игры” в “этих значениях”. Реальность игры сама является игровой реальностью, главное для которой не какое-то метафизическое содержание - Бог, Универсум, Закон, а само осуществление игрового смысла.

Игра, таким образом, форма интерпретации осуществления смысла как бессодержательной значимости существования. Смысл игры в представлении бессодержательной значимости значимостью игрового содержания.

Впервые, как философскую категорию, “языковую игру” ввёл Л.Витгенштейн (“Философские исследования”). Вначале он использует этот термин для обозначения некоторого примитивного языка, смысл которого в выстроении к речи рефлексирующей структуры действий над предметами (обналичивание синтаксиса), когда значения слов интерпретируются демонстрацией наших действий. В дальнейшем это становится основным методом исследований

Витгенштейна, и “языковая игра” превращается в метафизическую категорию, обусловленную миром фактов, предсуществующих играм. “Кто не уверен ни в одном факте, тот не может быть уверен и в смысле этих слов” (“О достоверном”, 114). Витгенштейн не мог перешагнуть через “факты” “Логико-философского трактата”, не смог сказать, что и “факты” всего лишь “игра слов”. Поэтому “языковая игра” Витгенштейна - обусловленное согласие метафизических человеческих существ: “Чтобы ошибаться, человек уже должен судить согласно с человечеством” (“О достоверном”, 156).

Но чтобы судить, необходимо осуществлять игру согласованных суждений, иначе человечество не будет согласно с самим собой.

Игра - форма, а не условность.

§2 Игровая условность.

Любой “факт”, интерпретируемый как “то с чем нельзя не согласиться, если не хочешь быть безумным”, является таковым в своей непреложности только как игровая условность - участие в языковой игре. Факт существования “внешнего мира” вместе с апелляциями к “здравому смыслу” (Дж.Э.Мур) говорят лишь о том, что мы принуждены, обращаясь к смыслам наших “фактов”, осуществлять их языковые игры. Иначе мы останемся вне их осмысленности, - безумными и непонятыми. “Внешний мир” существует лишь постольку, поскольку осуществляются игры “здравого смысла”. Но что нас заставляет обращаться к ним? - Их достоверность, т.е. осуществимость в их игровом содержании репрезентации формы рефлексии памяти: “бессодержательную” значимость можно забыть в игре, но её нельзя избежать, как “данность собственного существования” (демонстрация бессодержательности) - суть любой “необходимости”.

“Необходимость” участия в играх “здравого смысла” - это интерпретация бессодержательности памяти: “если не хочешь быть безумным” - “ если не хочешь быть бессодержательным”. Мы говорим с вами о “внешнем мире”, следовательно, если вы хотите говорить о нём осмысленно, то вы должны осуществить его смысл в его языковых играх - иначе не мы вас, не вы себя не поймёте. В этом непонимании себя и заключается игровая условность и “объективность” внешнего мира.

Игровая условность указывает, что любой смысл, любой факт является игровым осуществлением, и что любая значимость любого факта является интерпретацией “необходимой”, “данной”, “неизбежной” - бессодержательно значимой формы рефлексии памяти, формы нашего существования.

Происходит следующее: вы отрицаете “внешний мир”, тогда вы выпадаете из наших игр, мы всегда вас можем вытолкнуть из них, пользуясь вашим отрицанием и тогда у вас вовсе не будет никакого игрового смысла, вы будете бессмысленны, бессодержательны. Отрицать же значимость бессодержательного невозможно, так как нет игр, осуществляющих это отрицание самих себя, “бессодержательное” абсолютно достоверно, а раз так, то, чтобы осмыслить эту достоверность, вы вынуждены вернуться к нашим играм, других у вас просто нет, и тем самым признать внешний мир.

Хитрость в том, что из бессодержательности формы памяти делается вывод о необходимости её содержательного интерпретирования в этих конкретных играх. Действительно, необходимость игровой интерпретации имеет место, но только как форма интерпретирования, само же игровое содержание отнюдь не необходимо. То есть в наших рассуждениях о реальности “внешнего мира” делается неявное допущение, что языковая игра - непреложный факт, а не форма интерпретирования рефлексии.

Хорошо, пусть языковая игра не факт метафизики, но откуда мы знаем в какие игры мы играем? Как мы вступаем в игровую условность?

Здесь надо остановиться и вспомнить, что задавая вопрос в какой игре мы находимся, мы уже, если задаём вопрос осмысленно, находимся в языковой игре её синтаксиса (глава 3, §6), предполагающую наше участие в первой. Поэтому мы можем проинтерпретировать значение игры в её синтаксисе, но не то “откуда она”, мы можем истолковать связь её содержания с содержанием других игр, но не то, что “есть” форма памяти и сама языковая игра, - это “забываемое” суть нашего существования и, следовательно, суть всего осмысленного.

Обращаясь к смыслу, мы выявляем его форму, совпадающую с формой самого выявления - это мы и называем игрой: то, что для своего понимания требует своего осуществления. Но как же тогда мыслить игры? - Только через игры, говорящие о их осуществлении, т.е. о их достоверности. Здесь начинается интерпретация рефлексии в синтаксисе игр.

§3 Достоверное игр и синтаксис. Структура.

Игра - то, что для своего понимания требует своего осуществления, но, чтобы это было возможным, необходимо её осуществлению быть её пониманием, но в другой игре, толкующей её внеположное осуществление. Необходимо, чтобы игра могла осуществляться в рамках игры её синтаксиса и демонстрировать герменевтический круг в своих значениях.

Кажущаяся сложность предъявленного требования исчезает, если напомнить, что играть можно непосредственно, без сверки действий игры с её правилами (с её синтаксисом), и по правилам, когда, когда действия игры являются следствием использования правил. Например, когда я просто пишу, не замечая правильности написанного, хотя и не нарушаю правил правописания, и когда я, как ученик, постоянно проверяю согласованность написанного с грамматикой; когда я рассказываю, “забываясь в рассказе”, и речь течёт сама собой без подбора нужных выражений, и когда я постоянно задумываюсь, правильно ли мои слова выражают известную мне мысль. Всё это примеры языковых игр и их синтаксисов.

Замечу, что проверять написанное, обдумывать произносимое не менее нелепо, чем проверять правильность шагов при ходьбе. Однако, обдумывание и проверка текста не кажутся нам такими нелепыми. Почему? - Потому, что существует игра, где проверка текста имеет смысл интерпретации “правильного и неправильного”. Такая интерпретация возможна, если в языковой игре проверки мы сможем осуществить языковую игру того, что проверяем, т.е. продемонстрировать её как “истинное” или “ложное” в представленных значениях. Найди мы такую игру для наших шагов, и их проверка перестанет быть нелепой.

Но как можно осуществить одну игру в другой? Как можно осуществить шахматы в футболе? - Шахматы в футболе не осуществишь, осуществить можно игру в её синтаксисе, т.е. включить её интерпретации формы памяти в другое рефлексирующее интерпретирование той же самой формы, когда демонстрация бессодержательной значимости кругом первой игры интерпретируется как осуществление самой демонстрации синтаксиса. Иначе, когда внеположное осуществление синтаксиса интерпретируется кругом демонстрируемой игры. Индексал, указывающий в содержании синтаксиса на демонстрируемый круг, т.е. указывающий на демонстрацию бессодержательной значимости, обычно именуется “истиной”. Смысл “истины” в осуществимости (достоверности) синтаксической демонстрации.

Значит синтаксический путь - путь к “истине”?

Не путь к истине, и вообще к чему-либо, а само осуществление смысла “истинности”, “достоверности” - рефлексирующего осмысления языковых игр в формах же языковых игр. Понимая “достоверное” в синтаксической игре, мы тем самым интерпретируем рефлексию формы памяти. “Истина” становится указателем на интерпретируемую игру, на её демонстрируемое осуществление. “Истина” сама *становится игровым значением*.

Осмысливая языковые игры, совершенно не обязательно идти к единой истине, необходимо указать в осуществлении смысла “истины” на демонстрируемую бессодержательную значимость памяти - и только.

- Тогда возможны тысячи истин? - спросите вы.

- Нет, только такие, которые осуществляют языковые игры синтаксисов.

Реальность “истины” в осуществимости (или достоверности) демонстрации бессодержательной значимости в круге тавтологий рассматриваемых игровых значений.

Это далеко не релятивизм. Релятивизм такая же метафизическая интерпретация предсуществующей истины, как и другие - трансцендентность, аксиоматичность, объективность и т.д., только на их место ставится смысл “отношения”. В осуществлении синтаксиса “истина” абсолютна как бессодержательный индексал на демонстрацию пропозиции значения.

Чтобы пояснить это, обратимся к одному влиятельному направлению мысли XX века - к психоанализу.

Что с формальной точки зрения представляет собой психоанализ? - Новый синтаксис к старым игровым связям “культурной и общественной реальности” данной в феноменах нашей жизни. Старый текст был проинтерпретирован заново в иных синтаксических представлениях. “Бессознательное” стало интерпретацией бессодержательной значимости формы памяти, именно этот индексал позволил выйти из старой традиции интерпретирования человека и дал возможность выстроить новые синтаксические игры, заново проинтерпретировать бессодержательное, где достоверное мыслилось некой смысловой структурой толкуемого индексала - “бессознательное”. У Фрейда достоверное толковалось сексуальным влечением, сублимацией которого объяснялось человеческое поведение (сублимация по сути синоним интерпретации); у Адлера - комплексом детских и недетских впечатлений; у Юнга достоверное было более

сложной структурой архетипов, основанных не на истории болезни человека, а на истории “болезни человечества”, на сложных отношениях культурных символов, языком для которых послужила мифология от первобытного человека до современного искусства.

В лицах Фрейда, Адлера, Юнга мы имеем три различных синтаксиса одного и того же. Кто из них прав?- спрашиваете вы, - тем более, что каждый из них имел успешную врачебную практику, основанную на своих представлениях.

Но что значит быть правым “одним из трёх”? - Только то, что должна существовать языковая игра, где эта “правота” имела бы смысл. Но в нашем случае такой игры нет. Поэтому спрашивать о их правоте бессмысленно. Каждый из них осуществляет свою синтаксическую игру, своё достоверное, свою истину, и сама возможность её осуществления указывает на абсолютность их правоты. (Остерегайтесь спутать последнее с прагматизмом. Прагматизм не рефлексирует над собой: его “лучшее” не лучше “истины”.)

Иначе, вместо вопроса “кто из них прав?” спросите: “кто из них искусней играет?”, а в ответ скажите - у них разная игровая реальность.

Единственным критерием их “правоты” будет осуществимость их игр. И если кто-то из них не сможет осуществить свою игру на общей обналиченности культуры, то тот просто будет нести ахинею. Но если он всё-таки найдёт способ, усложнив свою структуру интерпретаций, сыграть на всех обналиченных игровых связях, то он снова окажется “прав”.

Случай Фрейда, Адлера и Юнга достаточно простой, так как у них общая культурная традиция понимания, т.е. они могут читать один и тот же текст и понимать друг друга, но это, с другой стороны, создаёт иллюзию существования общей языковой игры, где они могли бы говорить о своей правоте (включая прагматизм). Правда, со временем такая языковая игра может быть создана как общий синтаксис к трём их синтаксическим играм, но это не значит, что этот общий синтаксис чем-то *лучше* предыдущих.

На мой взгляд в более выгодном положении находится Юнг, так как он основывается на смысловых структурах нашей мифологии и имеет наибольшее поле (топос) интерпретируемых игровых связей, - его структура достоверного совпадает с обналиченной структурой культуры.

К чему ведёт построение синтаксисов к синтаксисам - этому будет посвящена вся третья часть книги. Но здесь имеет смысл заметить, что когда рассматриваемые интерпретации формы памяти будут совпадать с интерпретациями синтаксического рассмотрения, т.е. синтаксис в своём осуществлении репрезентирует ту же смысловую структуру, которую он толкует “достоверным- истинным”, то структура достоверного выявит логические формы нашего мышления. То есть синтаксические интерпретации приводят к демонстрированию своих логических форм, указывающих на собственное игровое осуществление. Но это вовсе не говорит, что логика “объективно существует”, так как смысл её интерпретируется в игровой условности, исключающей “объективность” пред-существования. Логика может быть выражена в мифологических структурах: Протей - рефлексивность памяти, и т.д. , но вряд ли миф, как и мир, объективен.

Но не является ли таким объективным атрибутом “структура”, широко используемая в настоящем исследовании? - Если да, то только как форма обналиченных синтаксических отношений, но не как нечто представленное вообще. “Структуру” можно истолковать указателем на демонстрацию герменевтического круга как единого значения (синхронизм), чей смысл представлен (синтаксис) демонстрируемыми смысловыми связями (диахронность).

Явление философского структурализма XX века было знамением вторичности западной культуры этого периода (её демонстрируемость), когда синтаксические выстроения западной традиции, уткнувшись в очередной раз в своё же метафизическое основание бессодержательного, вынуждены были показать свои синтаксические отношения в “производстве смысла” (Р.Барт), выразив их в понятии “структуры”.

§4 Языковая игра и суждение.

Синтаксическая интерпретация языковой игры равнозначна интерпретации её суждений как истинных или ложных.

Субъект суждения синтаксической игры, указывая на демонстрацию герменевтического круга рассматриваемой игры, так же указывает и на круг самого синтаксиса, на само рефлексирующее осуществление демонстрирования. Очерченный герменевтический круг через индексал “истины” приобретает своё игровое значение в осуществлении демонстрации синтаксиса, в результате чего осуществление синтаксиса истолковывается достоверным рассматриваемых суждений. То есть суждения синтаксиса совершают игровую интерпретацию своего внеположного осуществления как бессодержательную значимость демонстрируемого герменевтического круга.

Иными словами, когда неозначаемый глагол синтаксических суждений будет продемонстрирован герменевтическим кругом рассматриваемой игры, тогда “истина” получит своё содержательное толкование некоего осуществлённого смысла.

Если в обычной языковой игре глагол её суждений не интерпретируется в субъект-предикатной структуре, то в синтаксической игре её глагол интерпретируется, но как демонстрация герменевтического круга другой игры.

Таким образом, толкование языковой игры достоверным (истинным) является пропозициональной демонстрацией её формы, языковая игра становиться *формой своего достоверного*, которое утверждается в значениях демонстрируемого круга. Языковой игрой тогда будет считаться та структура смысловых отношений, в которой демонстрируется герменевтический круг.

Обратим внимание, что когда мы говорим о языковой игре и её синтаксисе, то мы вынуждены говорить о “представленной” игре и “рассматривающем” синтаксисе. Не является ли это пропозицией “субъекта” и “объекта”?

Никоим образом. Что значит представленная игра? - То, что мы помним её в осуществлении этого синтаксиса, т.е. то, что мы находимся к ней в рефлексии синтаксических отношений. И так как мы разделяем языковую игру и игру её синтаксиса (замечу, это игровое разде-

ление), то их синтаксические отношения являются отношениями прошедшего (не говорю времени), глава 4, §5. Субъект и объект в нашем случае не метафизическая структура мира, а интерпретации синтаксических отношений, выражающих внеположность осуществления языковой игры к её содержанию.

§5 Игрок и игра.

Что такое игрок игры?- Интерпретация её достоверного.

Смысл этого можно пояснить на примере “физического наблюдателя”.

Спросим: что такое физический наблюдатель? - Ответ единственен: то, что может воспринимать (узнавать) “физические объекты” и толковать их в некоторой игре, т.е. физический наблюдатель - некоторое воспринимающее единство. Но “воспринимающее” - всего лишь интерпретация нашей игры как осуществившейся, следовательно, “физический наблюдатель” - достоверное нашей игры, - интерпретация бессодержательной значимости как своего единства. Спросим, а какой смысл “единства” физического наблюдателя? - И ничего кроме бессодержательного индексала на “единое” (бессодержательное) физической системы мы не получим: единое наблюдателя в том, что он указывает на единое физического объекта, а единство физического объекта в единстве наблюдателя. Мы не в состоянии описать в физических атрибутах смысл “единого” или “бессодержательного”, мы не умеем строить из этих атрибутов синтаксис к логическому значению “бессодержательное” и, следовательно, вынуждены осуществить смысл “единого” в демонстрации бессодержательной значимости круга нашей игры. В последнем *суть забвения внеположности нашей памяти* как бессодержательного индексала - *суть игрового забвения*.

- Вы вновь можете спросить меня: что мы здесь забыли?

А забыли мы то, что осуществляет наблюдателя наблюдателем. Мы это считаем “само собой разумеющемся” (забытым) метафизическим свойством наблюдателя, но такой ответ - уход от ответа только что описанным способом. Если мы говорим о наблюдателе, то должны указать его смысл, но его смысл в осуществлении наблюдения, которое определяется через единство наблюдателя. Наблюдатель определяется через наблюдение, а наблюдение через наблюдателя - это и есть демонстрация бессодержательного в круге нашей игры. Наш игрок всего лишь указатель на кружение “наблюдения” и “наблюдателя”. Строго говоря, в обычном понимании, мы не знаем ни что такое “наблюдение”, ни что такое “наблюдатель”, а лишь осуществляем с этими указателями наше игровое интерпретирование, замкнутое в герменевтический круг.

Достоверность физического наблюдателя в интерпретации этого круга неизбежной и бессодержательной данностью нам нашего существования. Его достоверность является невозможностью сомнений в нём, невозможностью построения в имеющихся игровых связях синтаксической игры, где эти сомнения имели бы смысл.

Если мы найдём игру такого синтаксиса, это не значит, что “физический наблюдатель” перестанет быть достоверным, т.е. интерпретировать в своих игровых связях пропозицию зна-

чения, это значит, что мы нашли новый подход, исключающий в описании “физической системы” дихотомию субъекта и объекта (Я и не-Я). Это значит, что мы нашли способ логической рефлексии над эпистемологической традицией запада (вне её), но такая рефлексия вряд ли возможна в старой атрибутике метафизического формализма - формализма знака, а не формализма понимания. В лучшем случае “наш формализм” позволит поставить ещё одного наблюдателя к нашему “физическому наблюдателю”, как это случилось с принципом дополнительности Бора, как это произошло с логическими типами Рассела.

Неудачи приведённых попыток “означить неозначаемое” указывают на то, что *забываемое игры является основанием её достоверного*: выявляя первое (логические типы), вы теряете второе (аксиома сводимости всех типов к первому) - значимость игрока.

Глава 8.
Достоверное.

§1 Смысл истины.

Рассуждая о истинности чего-либо, мы ведём речь не в рассматриваемых значениях языковой игры, а пытаемся осуществить иную игру, синтаксическую к первой (глава 7,§3), интерпретирующую “истинность значений” игровым смыслом “этих же значений”. “Истинность” значения и его “смысл” находятся, таким образом, в синтаксических отношениях прошедшего (глава 4,§5), выраженных “пред-ставимостью” рассматриваемой языковой игры.

Обычно не различают “смысл значения” и “истинность значения” как содержательные моменты синтаксической игры. Их или отождествляют друг с другом, или же разделяют как два различных класса высказываний (Г.Фреге), что одно и то же,- “класс” - игровое единство различия. Но в любом случае, и там, и тут мы будем вынуждены в ходе осмысления истинности выявить синтаксический характер “истины” в форме вопроса о ней, без которого никакое рассуждение ни о какой истине не возможно.

Именно с вопроса (глава 3,§6) начинается синтаксическое рассмотрение, вне которого “истинность” бессмысленна, и в котором она осуществляет свой смысл.

В чём же смысл истины?

Интерпретация “истины” осуществляется в синтаксисе, причём интерпретирующими значениями другой, рассматриваемой синтаксисом языковой игры. Истина поэтому, с одной стороны, будет указателем на осуществимость в представленных значениях рассматриваемой игры, т.е. на её достоверное, а, с другой стороны, смысл истины будет осуществлением игры синтаксиса, в котором демонстрируется достоверное первой игры. Истина, таким образом, будет бессодержательным индексалом, соединяющим языковую игру и игру её синтаксиса в едином интерпретировании бессодержательной значимости демонстрируемым содержанием рассматриваемой игры. Именно в этом и заключается смысл истины - в содержательном интерпретировании бессодержательного, когда содержание игры демонстрирует бессодержательность осуществления её синтаксического рассмотрения.

§2 Достоверное.

В предыдущем параграфе мы увидели, что истина интерпретирует достоверное одной игры достоверным другой. Бессодержательно значимое осуществление самой демонстрации интерпретируется демонстрируемым содержанием, которое мы пытаемся осмыслить как истинное. Интерпретация “истинности” значений будет считаться состоявшейся, если мы устраним из синтаксиса различие этих двух достоверных (“забудем о нём” - смысл игрового забвение), устраним игровое различие между бессодержательностью демонстрируемого круга игры и бессодержательной значимостью самого осуществления демонстрирования.

То есть синтаксис осуществится тогда, когда в нём устранится (забудется) за содержательными интерпретациями бессодержательность индексала “истина”. Достоверное, таким образом, является осуществлением забвения собственной бессодержательной значимости.

В чём выражается забываемое синтаксической игры?

В попытках восстановить это различие, или , вернее, в смысловой структуре недающей осуществиться этим попыткам.

Зададим ещё раз вопрос: в чём смысл истины в этом синтаксисе? - В содержательном интерпретировании бессодержательного индексала на собственное осуществление. Но последнее не означаемо в содержании самой игры, как же тогда может осуществиться такая интерпретация? - Только через игровую демонстрацию бессодержательности индексала “истина” герменевтическим кругом рассматриваемой игры.

Иными словами, когда мы в синтаксисе попытаемся проинтерпретировать содержательно истолкованную “истину” как истинность “этих значений”, мы с неизбежностью очертим в значениях игры бессодержательный герменевтический круг. Действительно: “эти значения истинны потому, что имеют такие-то демонстрируемые содержательные истолкованности, смысл же демонстрируемого содержания в его истинности”, - герменевтический круг образовывается замыканием двух бессодержательных индексалов “истина”.

<u>§3 Суждение и достоверное. Закон тождества.</u>

Обратимся к суждениям синтаксических игр “истинности значений”.

Суждение является тринарной индексальной структурой (глава 6), рефлексирующей через индексал глагола над содержательными связями игры, субъект которой указывает на единство языковой игры, на её круг, а предикат - на содержательное интерпретирование этого единства в игре. Но поскольку синтаксическая игра рассматривает достоверное другой игры, то субъект синтаксических суждений указывает не только на единство синтаксиса, на его игровой круг, но и через предикат на демонстрируемый круг рассматриваемых значений, на достоверное представленной игры, без которого не возможна содержательная интерпретация “истинности”. Как это возможно?

Единственно, если мы осуществление синтаксических суждений (глагол) будем интерпретировать демонстрацией осуществления рассматриваемой игры, т.е. игровые связи рассматриваемых суждений должны выражать в своей структуре пропозицию игровой значимости - пропозицию “тождественного и его иного”. Поэтому синтаксическим суждениям в своей рефлексии остаётся проинтерпретировать предъявленные игровые связи как демонстрацию пропозиции значения, т.е. осуществить в предъявленных смыслах демонстрацию бессодержательной значимости - круг игры. Для этого необходимо: 1) чтобы суждения синтаксиса так же в своих связях репрезентировали пропозицию значения; 2) чтобы синтаксическая демонстрация проинтерпретировала собой пропозициональность представленной к рассмотрению смысловой структуры.

Если первое условие выполнимо в любом случае, лишь бы синтаксис оказался языковой игрой, т.е. имел смысловое единство, то второе условие требует некоего механизма реализации “подтверждения” пропозициональности. Где нам его взять и почему мы ему должны доверять?

Вспомним о структуре суждения как о рефлексии пропозиции игровой связи (“и-или”) над пропозицией игровой значимости (“тождественного-иного”) - эта рефлексия двух пропозицией и будет искомым “механизмом подтверждения”. Сама форма суждений даёт нам такой механизм, и доверять ему мы можем ровно настолько, насколько осуществимы наши синтаксические толкования.

Суждения синтаксиса должны, таким образом, проинтерпретировать содержательными связями (субъект-предикатная структура) собственный рефлексирующий индексал глагола, продемонстрировав его бессодержательную значимость (неозначаемость глагола в суждении) герменевтическим кругом. И если в рамках синтаксической языковой игры удастся осуществить такое герменевтическое кружение, то о представленных суждениях говорят как об “истинных”, достоверность которых является достоверностью демонстрируемого герменевтического круга.

Остаётся последний вопрос: почему бессодержательная значимость демонстрации герменевтического круга должна относиться к значимости образующего его содержания?

Дело в том, что сама демонстрация герменевтического круга осуществляется в рамках языковой игры и, следовательно, является устранением (забвением) своего бессодержательного осуществления в своём содержании, *отождествляя* глагол синтаксиса и глагол рассматриваемых суждений в форме тавтологий (А=А) как равно бессодержательных. В этом *смысл закона тождества* - в интерпретации синтаксисом собственного осуществления как осуществления рассматриваемых им значений (действие указывания на знак А как значимость самого знака А , что является просто раскрытием смысла “тождественности знака самому себе”), то, что мы ранее называли демонстрацией.

§4 Утверждение достоверного.

Истолкованность демонстрации герменевтического круга “истинностью” игровых значений сводится, как мы показали выше, к *интерпретации глагола рассматриваемых суждений глаголом их синтаксиса*, рефлексирующая структура которых позволяет отождествить первый со вторым. Такую глагольную интерпретацию суждений мы будем называть формой утверждения достоверного, демонстрирующей бессодержательность неозначаемого глагола в круге субъект-предикатных интерпретаций. *Утверждать* - значит указать на бессодержательность глагола как на *предъявленность* герменевтического круга игры. Собственно, глагольная интерпретация и демонстрация игрового круга - одно и то же.

Глагол рассматриваемых суждений становится субъектом вопроса о их истинности. Это выражается в том, что мы не просто указываем на игровое значение, а пытаемся интерпретировать его как игровую связь, как то, что осуществляет его смысл. Глагол, таким образом, сам становится значением синтаксиса, требующим своей интерпретации. Какой формы может быть значение глагола в синтаксисе? - Разумеется, только формы синтаксической языковой игры -

формы επιστημη, синтаксиса иной формы не бывает. Но синтаксические интерпретации должны продемонстрировать в своём содержании пропозицию значения, т.е. выявить , как в рассматриваемой игре интерпретируется игровая значимость - тождественным игровой связи (“и”) или её иным (“или”), поэтому мы будем говорить о интерпретациях глагола как о формах достоверного δοξα или επιστημη, соответственно, так же как и о значениях рассматриваемых игр, несмотря на то, что в самом синтаксисе значения могут быть только формы επιστημη.

С другой стороны, глагол синтаксических суждений до осуществления демонстрации круга игры может быть интерпретирован неопределённым глаголом “быть”, так как неотличимый от него субъект-глагол вопроса о истинности не указывает ещё на круг игры. Задача формы утверждения достоверного состоит в том, чтобы проинтерпретировать этот глагол глаголом “есть”, т.е. продемонстрировать его бессодержательную значимость в круге игры. Это будет возможным, если значимость интерпретируемого глагола вместе со значимостью его интерпретаций синтаксиса полностью репрезентируют пропозицию значения, то есть, *если глагол был значением формы δοξα, то его синтаксические интерпретации, образующие вместе с ним герменевтический круг, должны проинтерпретировать своим содержанием значимость формы επιστημη, и наоборот*. Далее мы будем называть эти формы значимостей, образующие круг игры, гетерономными формами (глава 12).

Более подробное исследование структур утверждения достоверного будет проведено в следующих, девятой и десятой, главах. Здесь же мы отметим, что в традиционных рассуждениях о истинности герменевтический круг, как правило, не выявляется явно, доказательство истины сводится к тому, или иному незамкнутому (повествовательному) шаблону, смысл которого как раз в возможности выявления герменевтического круга. Последний становится явным в философском вопросе о самой истине.

Вопрошание о истине вполне законно принимается всеми, но когда в результате содержательных интерпретаций “истина” упирается в известный бессодержательный круг, полученный ответ также всеми отвергается. В лучшем случае говорят о непостижимости истины, не замечая, что они уже перешагнули через суть истины как через бессодержательную значимость и через саму истину как осуществлённость герменевтического круга.

Можно снова задаться вопросом: но ведь этот круг есть, значит он что-то представляет?

Но что выражает это “пред-ставление”? - Устранение бессодержательной значимости формы памяти в содержании её толкования, т.е. устранение самой значимости наших вопросов. А это говорит о том, что предмет нашего вопрошания никакой не “предмет” и никакое не “есть”, скорее оно “быть”, чья суть в устранённости за “есть”.

Что же тогда мы такое?

Ускользаемое в осуществлении собственных игровых масок.

Поэтому когда мы задаём вопрос “что мы такое есть?”, не надо искать источника абсолютной достоверности нашего существования, “начало всех начал”, а прямо обратиться к тому, что “есть” в наших играх. Конечно, такое обращение к игре не даёт забыться в “Абсолюте”, но зато оно выявляет сам смысл жизни, сводящий абсолют до бессодержательного индексала в лабиринте игровых структур.

§5 Путь истины. Форма жизни.

Рефлексирующее рассмотрение возможно построить к любому синтаксису, интерпретирующему “истину”: в чём смысл “истинности этих истинных значений?”. Этим вопросом мы переходим к новой содержательной интерпретации “истины”, в значениях, толкующих саму “истину”. Образуется череда интерпретаций бессодержательного индексала “истина”, - как далеко она может продолжаться?

Как только интерпретации синтаксиса совпадут с интерпретируемым содержанием “истинных” значений, череда синтаксисов замкнётся в демонстрацию логических форм нашего мышления. Герменевтический круг игры “синтаксической последовательности” будет демонстрировать собственное осуществление демонстрации. Логические суждения будут указывать на собственное осуществление демонстрации.

Всякий путь синтаксических построений заканчивается одной и той же выявленностью логической формы. Можно ли из этого заключить, что за любыми играми на пути синтаксической рефлексии стоит одна и та же логическая форма, одна и та же демонстрация структуры понимания?

Нет. За всеми играми действительно стоит одна форма, одна и та же бессодержательная значимость нашего существования, но не одна и та же интерпретационная структура бессодержательного. Все логические формы образовывают герменевтический круг, но у каждой из них он описан в различных содержательных толкованиях. Логическая форма в её содержательной демонстрации будет единственной для каждой группы языковых игр, выстраивающих одну традицию синтаксических последовательностей, традицию, которую мы называем формой жизни или формой мысли.

Для языковых игр нашей культуры подобный путь будет путём десакрализации идолов “смысла жизни”, идолов “знака”, приводящий с логической необходимостью к обесценке основных ценностей нашей формы жизни, выявляя их бессодержательную значимость.

Можно высказать более радикальное утверждение, что любая форма жизни, любая реализуемая в языковых играх структура понимания с логической необходимостью должна приходить к бессодержательному обессмысливанию содержательных толкований существования, своих ценностных (игровых) идолов “истины”. Всё - Бог, Закон, смысл - всё становится пустыми индексалами на собственное осуществление в демонстрируемых игровых связях, всё, что раньше было значимым в содержательных толкованиях становится бессодержательно демонстрируемым в обналиченной представленности опыта культуры. Языковые игры перестают осуществлять игровой смысл масок своих “играющих я”, за ними открывается пустое место; игры, как и жизнь, обессмысливаются, и это обессмысливание логически непредотвратимо.

Но что дальше? - На место старой формы должна прийти новая или жизнь рефлексирующего сознания (человек) должна исчезнуть в бессодержательной бессмысленности. Вопрос жизни или смерти становится более трагичным ещё и оттого, что о новой форме жизни до её осуществления сказать ничего нельзя, так как её осуществление и будет её пониманием.

Глава 9.
Утверждение достоверного формы δοξα.

§1 Глагол как тождественное игровой связи.

Мы будем рассматривать доксическую языковую игру. Из чего следует, что мы рассматриваем игру этой формы? - Из самого осуществления вопроса синтаксиса о истинности значений, демонстрирующего рассматриваемую значимость тождественным игровой связи. Смысл таких интерпретаций был исследован в 4 главе. Для нас важно то, что подобное интерпретирование предполагает знание смысла рассматриваемых значений, т.е. одна их наличность, факт представленности уже является осуществлением их смысла.

Приведённые выше слова, как уже отмечалось (главы 3 и 4), формальное толкование понятия “воли”. ”Я так хочу”, “пусть это будет так” - сам характер этих высказываний не допускает, чтобы их смысл отличался от их представления нами, от самого их волеизъявления (высказывания). Если это не так, то я хочу того, о чём не имею ни малейшего понятия, что, конечно, абсурд.

Глагол рассматриваемых значений является демонстрацией их смысла, что позволяет синтаксису осуществить утверждение достоверного, истолковав глагол рассматриваемого глаголом самого рассмотрения.

Но если мы знаем смысл представленных значений, зачем нам вести дальнейшее исследование их истинности?

Затем, что “истина” представленных суждений формы δοξα не является значением их языковой игры. Спрашивая о истине, мы входим в иную языковую игру, рефлексирующую над первой, включающую её в себя, но не являющуюся ей. Для смысла “истины” необходима синтаксическая истолкованность пропозиции значения.

Вопрос о “истинности” доксической игры поэтому сводится не к сомнению в том, чего я хочу в своём волеизъявлении, а к осуществлению глагольной интерпретации утверждения достоверного, приводящей к демонстрации герменевтического круга.

§2 Интерпретация глагола иным игровой связи.

Чтобы выявить герменевтический круг доксической игры необходимо истолковать её глагол глаголом самого синтаксического рассмотрения (глава 8, §4), говорящего о волеизъявленности суждений как о их наличности в синтаксической демонстрации. Иными словами, мы должны истолковать смысл представленных доксических значений значимостью интерпретаций формы επιστημη, замкнув толкование в форме тавтологий.

То есть глагол доксических суждений (“и”) интерпретируется иным игровой связи (“или”), выявляя искомый герменевтический круг (“и-или”).

Всё это будет более наглядно на языке нашей “воли”.

Начнём доксическую игру с суждения - “я хочу поднять правую руку”. Вопрос синтаксиса об осуществимости (истинности) этого желания (δοξα) указывает на *действительно* (значимость формы επιστημη) “поднятую правую руку”. Таким образом, истинностью (осуществимостью) желания “поднять правую руку” будет *данность факта* поднятой руки, смысл которой в ином по отношению к желанию поднять правую руку, а именно: в способности видеть, чувствовать, знать, какая рука правая, а какая нет. Все эти способности и условности являются интерпретациями желания (δοξα) значениями формы επιστημη.

Вновь спросим: “правда ли, что я хочу поднять правую руку?”

Я хочу поднять правую руку - и поднимаю её; я хочу поднять правую руку - и не поднимаю её, - в первом случае желание осуществилось, во втором - нет. В первом случае я демонстрирую смысл желания, во втором не демонстрирую. Из чего это следует?

Из реализованности или нереализованности следующих тавтологий. “Я хочу поднять руку” - и “поднимаю её”, потому что я всегда могу поднять свою руку, и знать, что я это сделал”, а значит “я могу желать и осуществить желание поднять руку”, следовательно, если “я хочу поднять руку, то “я подниму её”... и так далее. Мы в интерпретации “истинности” желания очерчиваем круг нашей игры, когда желание имеет смысл постольку, поскольку оно осуществимо (пожелайте круглого квадрата - и у вас ничего не получится), а осуществимо оно постольку, поскольку желаемо: если что-то произошло без моего желания, то это что-то вряд ли можно считать его осуществлением.

§3 Круг игры.

Как мы видим, глагольная истолкованность представленных значений иным игровой связи синтаксиса не может быть любой, а лишь образующей структуру герменевтического круга игры, выявленного нами в том, что “желание имеет смысл, если оно осуществимо, а осуществимо оно ровно настолько, насколько желаемо”. Проверим это, пожелав невозможного.

В чём смысл этого желания? - В том, что оно никогда не осуществляется, т.е. оно указывает на собственную невозможность осуществления, что исключает демонстрацию желания в синтаксисе, следовательно, такой языковой игры “желания невозможного” не существует. Желание невозможного - бессмысленно, так как мы не можем в содержательных интерпретациях продемонстрировать круг этой игры - её нет.

Можно возразить, что “желание невозможного” тут и там встречается в литературных текстах как вполне осмысленное выражение. - Да, это так, само “желание невозможного” может иметь смысл, хотя бы как пример на этих страницах. Но мы ведём речь не о смысле вообще “желания невозможного”, а о смысле его истинности, что, согласитесь, не одно и то же. Истинность этого высказывания в осуществимости его в языковой игре формы δοξα, репрезентирующей форму рефлексии памяти, и, следовательно, требующей синтаксической демонстрации.

Выявление герменевтического круга игры формы δοξα может быть проведено на языке не только желания и воли, но и в значениях других доксических игр, например, на языке временных отношений. В смысловой структуре синтаксических интерпретаций ничего не изменится, просто круг будет образован другими содержательными суждениями: “время имеет

смысл как единство осуществляемой связи, всякое осуществление связи имеет смысл как своё единство - время". Другими словами, чтобы узнать сколько времени, мы должны посмотреть на циферблат часов, а чтобы связь стрелок и циферблата имела смысл, она должна быть осуществлена в смысловом единстве - во времени (работа механизма часов - "истинность").

В любом случае, толкования языковой игры формы δοξα будут осуществлены, если глагол-субъект вопроса о истинности (тождественное игровой связи - "и") будет проинтерпретирован глаголом суждений синтаксиса (иным игровой связи - "или") в демонстрировании герменевтического круга.

§4 Бессодержательность - утверждённость достоверного.

Смысл "истинности" в интерпретации бессодержательно значимого осуществления герменевтического круга значимостью игрового содержания, образующего этот круг. Как осуществляется эта интерпретация бессодержательного содержанием?

Выберем интерпретирующими значениями "время" с его герменевтическим кругом игры: "смысл времени в осуществлении связи значений, смысл связи в её единстве осуществления - времени".

Мы должны понять смысл содержательного толкования "времени" как смысл указывания на собственное осуществление толкования.

Рассмотрим толкование бессодержательного на примере с часами.

Откуда мы знаем, что часы показывают время (не правильное время, а просто время)? - Из интерпретаций временного осуществления работой часового механизма. - А с чего мы взяли, что работа часового механизма может говорить о времени? - Из интерпретаций любого действия (связь) единством осуществления - временем. На что указывает наше "время"? (Или - что осуществляет смысл нашего "времени"?) - Время указывает на осуществление наших замкнутых интерпретаций, на осуществление собственного толкования в нашем герменевтическом круге игры. Достоверность показа часами "времени" интерпретируется демонстрацией бессодержательности круга: всякое действие осуществляется во времени, всякое временное осуществление выражается в действии. На вопрос: что такое время? - мы отвечаем демонстрацией данного круга игры в тех или иных значениях. *Невозможность содержательного выхода из этого круга*, т.е. невозможность пред-ставить бессодержательную значимость без означающего её знака, заставляет нас "верить" часам, являясь *необходимостью игрового содержания.*

Что такое наша "невозможность"? - Та же самая "бессодержательность".

На самом деле вряд ли кто скажет, что верит часам, ссылаясь на герменевтический круг, скорее он укажет сразу на некоторое содержательное толкование, подразумевающее круг, но явно недемонстрирующее его, забывая о бессодержательной значимости.

Что позволяет осуществиться такому забвению?

Заранее истолкованный бессодержательный индексал, подразумевающий собой наше толкование бессодержательного. Этот индексал - "я". "Я" как субъект осуществления наших языковых игр, как указатель на их внеположное осуществление. Мне не надо полностью выяв-

лять бессодержательность герменевтического круга игры потому, что уже существует интерпретация того, что игру осуществляет её игрок, что время осмысливаю “я”, а, следовательно, демонстрирую в этом “я” бессодержательную значимость формы памяти. Все содержания наших игр и наше “я” образуют свой герменевтический круг, где “я” является и значением круга, и указателем на осуществление его демонстрации (неразличимость глагола рассматриваемых значений и глагола синтаксиса).

Указанием на такое “я” осуществляется забвение бессодержательности существования в содержании игр.

Другими словами, я верю в то, что часы показывают мне время потому, что содержание моих игр утверждает единство (количественная интерпретация бессодержательного) их игрока, моего “я”, мои игры говорят, что “я” осуществляюсь в интерпретациях своей жизни как субъект её осуществления, как единство своего “я”, способное своей “волей” показать “единое” как понимаемое. То есть указать в игре на действующий механизм часов как на осуществление моего “я” в этом указывании, интерпретируя единство “я” понимаемым смыслом “времени”.

Содержательное толкование живущего и волящего “я” позволяет забыть, заслонить собой бессодержательную значимость нашего существования, нашей формы памяти, и тем самым осуществить наши игры. Иллюзия моего “я” как субъекта существования даёт свершиться памяти как “волеполаганию”, “желанию”, “времени” и т.д., образуя игровую реальность.

Но в чём смысл этой “иллюзии” и этой “игровой реальности”?

В том, что смысл осуществляется только в герменевтическом круге игр, вне которого значимость бессмысленна. “Иллюзорность” указывает на рефлексивность интерпретаций игровой реальности, на их бессодержательную значимость осуществления. Но не надо забывать, что сам смысл отношения “иллюзорного” и “реального” так же имеет место в языковой игре, поэтому, *ставя под сомнение реальность мира, мы сомневаемся и в его иллюзорности*. Где же находится смысл этих соотнесённостей? - В содержательных интерпретациях, именуемых человеческой культурой, человеческим “я”.

С другой стороны, осмысление “я” как “воли” является необходимым в доксических языковых играх, но из этого совершенно не следует неизбежность самой жизни как жизни волящей личности. “Игровая реальность” ставит под сомнение сам “субъект существования”, толкуя “я” логическим атрибутом, через который жизнь истолковывает себя в содержании своих игр. Человеческая личность всего лишь игровое средство понимания жизни и осуществление самой жизни в этом понимании - и здесь нас поджидает замкнутость герменевтического круга.

§5 Дедукция.

Самой известной языковой игрой формы $\delta o\xi\alpha$ является языковая игра дедуктивного вывода. Впрочем, её легко можно спутать с игрой её синтаксиса - силлогистикой, ведущей речь не о смысле (истинности) дедуктивного вывода, а о смысле истинности этого смысла. Наше рассмотрение будет синтаксисом к самому дедуктивному выводу, к игре формы $\delta o\xi\alpha$,

синтаксис силлогистики строится уже над данной “истинностью” дедукции, над суждениями формы επιστημη, толкуя их в своих правилах.

Почему дедуктивный вывод мы считаем языковой игрой формы δοξα?

Дедукция начинается с суждений посылок, именно посылки интерпретируются в дедуктивном выводе. Сама посылка дедукции безосновательна: “пусть все...”. Что это значит? - Что смысл посылки нам известен до любого вывода, смысл посылки истинен, т.е. мы можем осуществить её смысл, полагая её содержание - “пусть”, - её истинность становится фактом её изъявленности нами. Посылка дедукции, таким образом, является нашим волеизъявлением, демонстрацией глаголом тождественного игровой связи, а её суждения - суждениями формы δοξα.

Но дедукция имеет смысл лишь в своём заключении, интерпретирующем смысл посылок - слово “вывод” говорит об этом. Вывод интерпретирует глагол посылок (изъявленность смысла) глаголом (осуществлённостью) самой интерпретации. Смысл посылок (δοξα) должен быть проинтерпретирован данностью или необходимостью демонстрируемого вывода (επιστημη).

Рассмотрим приведённые рассуждения на конкретном примере.

“Все люди смертны” (δοξα), следовательно (επιστημη), “Сократ смертен”. Первое полагается, второе интерпретация первого. - Почему смертен Сократ? - Потому, что он человек (мы это знаем (επιστημη), т.е. интерпретируем посылку иным игровой связи), а все люди смертны (демонстрация полагания) - круг замкнулся. Глагол полагания интерпретируется в круге игры глаголом самого синтаксического демонстрирования игрового круга, глагол посылки интерпретируется (демонстрируется) глаголом вывода.

Смысл доказательности смертности Сократа, как и всякого доказательства, в демонстрации доказываемого смысла как смысла осуществления самого доказательства, чья бессодержательная значимость истолковывается необходимостью доказанного вывода, что подразумевает собой тавтологическое замыкание содержательных интерпретаций в герменевтический круг.

Итак, волеизъявленность посылок интерпретируется демонстрацией вывода, а смысл демонстративности вывода - волеизъявленностью посылок, - вот герменевтический круг дедуктивного вывода. Стоит ли говорить, что эта смысловая структура точно такая же, как и представленные выше герменевтические круги, образованные значениями “воли” и “времени”.

Замечено, что дедуктивный вывод - это замаскированная тавтология (А=А). Теперь понятно, что смысл тавтологий не в банальном указывании на одно и то же, а в демонстрации замкнутости герменевтического круга, когда глагол посылок (А) интерпретируется глаголом вывода (А) в одном круге игры (А=А). (А - указатель на бессодержательность обоих глаголов.)

С непониманием смысла закона тождества связано одно заблуждение или один мнимый парадокс. Он связан со следующим недоумением: как могло случиться, что бесплодная тавто-

логия дедукции стала краеугольным камнем построения нашей культуры? Как из довольно банальной аксиоматики теории чисел математика до сих пор получает “новые результаты”? Ведь в тавтологиях ничего нового нет.

Откуда новое в тавтологиях? - Из их внеположного осуществления демонстрации герменевтического круга. Замкнутость тавтологий открыта, т.е. внеположна (рефлексивна) сама себе.

Дедукция предстаёт перед нами в форме явных тавтологий, в форме явного круга понимания лишь в своём синтаксическом рассмотрении, сама же игра дедукции осуществляется, устраняя из содержания бессодержательную значимость.

Когда мы спрашиваем “откуда в дедукции берутся новые выводы?”, наш вопрос направлен на источник смысла дедуктивной игры, на её забываемую форму осуществления, наш вопрос о “новом” упирается в игровое забвение как логическую форму существования, которая всегда остаётся бессодержательно значимой для любых синтаксических игр. И покуда мы будем вести разговор о “новом” в игровых интерпретациях, а иного не дано, “новое” в играх будет приходить из “ниоткуда”, из игрового забвения формы памяти. Метафизической интерпретацией этого служит известная мифологема о творении мира из ничего.

Глава 10.
Утверждение достоверного формы επιστημη.

§1 Глагол как иное игровой связи.

Обращаясь к играм формы επιστημη, мы самим обращением к “истинности” их суждений интерпретируем игровую значимость иным игровой связи, требующей для осуществления понимания “иного” от представленного к рассмотрению. Значения рассматриваемой игры являются указателями на возможность (иное игровой связи) осуществления своего понимания, толкование бессодержательной значимости которых приводит нас к эпистеместическому пространству-вместилищу всех осуществлений языковых игр (глава 4). Наша задача проинтерпретировать представленную структуру бессодержательных индексалов (знаков) “истинностью” их смысла, говорящей, что мы поняли смысл рассматриваемой структуры; иначе - мы должны проинтерпретировать бессодержательную *данность* знаков (επιστημη) указателем на наше понимание (δοξα) их смысла,- глагол “наличия” (“это” - επιστημη) глаголом демонстрации понимания (“я” - δοξα). - Что значит демонстрировать смысл как понятый? - Полагать (δοξα) его понятым в высказанном нами смысле, так как ничто не может меня заставить, кроме моей “воли”, признать, что “я” понял “это”.

Представьте, что перед вами неизвестное слово на незнакомом языке. Вы хотите узнать его смысл, для этого вы берёте словарь, предположив тем самым существование искомого смысла в пространстве-вместилище, находите нужную рубрику и читаете искомое толкование, осуществив интерпретацию перевода.

Что мы сделали с формальной точки зрения?

Представленные суждения мы интерпретируем иным игровой связи (επιστημη), что заставляет нас искать смысл неизвестного слова в ином от него - в словаре, но в ином не любом, а в том, что осуществляет смысл неизвестного, что осуществляет нашу игру понимания. В чём её суть?- В том, что в словаре дан перевод неизвестного слова. - Откуда мы знаем, что перевод верен? - Мы верим в это, т.е. мы полагаем (δοξα) верность перевода словаря, нам ничего не нужно кроме словаря, чтобы знать смысл его слов. А это является ничем иным, как волеизъявлением истинности словаря, т.е. суждением формы δοξα. В результате наше понимание неизвестного слова является интерпретацией глагола-иного игровой связи (“или”) глаголом-тождественного игровой связи (“и”) (значимость επιστημη интерпретируем значимостью δοξα) в демонстрации герменевтического круга (“и-или”) (глава 8,§4).

Рассмотрим как этот происходит.

§2 Интерпретация глагола тождественны игровой связи.

Мы хотим глагол представленных суждений проинтерпретировать тождественным игровой связи, т.е. смысл самого действия интерпретирования должен быть тождественен его же демонстрации в игре синтаксиса. Смысл демонстрации, таким образом, должен заключаться в

волеполагании понятого нами, в суждении формы δοξα, замыкающем герменевтический круг игры.

Что значит, что мы поняли незнакомое слово?

“Почему вы знаете, что эта рука правая?”

“С чего вы взяли, что вас зовут Людвиг Витгенштейн?”

Ни с чего, мы просто полагаем это, но наше волеполагание в игре επιστημη не может быть произвольным, оно должно демонстрировать понимание “неизвестного” в пропозициональной замкнутости герменевтического круга: “я знаю, что эта рука правая, потому что именно такое понимание “правой руки” делает демонстрацию моего круга игры возможным, иначе - не вы меня, не я сам себя не поймём”, то же относится и к имени философа. Волеполагание понятого смысла интерпретируется возможностью осуществления игровых интерпретаций - этим замыкается круг игры формы επιστημη.

В полном виде герменевтический круг игры επιστημη выглядит так: “смысл осуществимости понимания в волеполагании понятого, а смысл волеполагания понятого - в осуществимости понимания”.

<u>§3 Круг игр επιστημη и δοξα.</u>

Смысл “понимания”, смысл существующей возможности найти “истинное”, приводит, как известно (глава 4), к интерпретации пространства-вместилища всех интерпретаций языковых игр. Когда мы что-то ищем, мы ищем в “чём-то” и “где-то”. Игры επιστημη истолковывают пространство как содержательную демонстрацию формы рефлексии памяти, интерпретируя замкнутость круга замкнутостью пространства - “объёмом” демонстрируемого содержания.

Начиная игру επιστημη, мы начинаем с пред-данности пространства-вместилища всего существующего, именуемое обычно “Богом”, “Универсумом”, “Миром”, смысл которых является смыслом осуществления игр “понимания” как данности нам нашего существования. Возможность “понимания” должна быть осуществлена в необходимости волеполагания понятого смысла.

Легко увидеть, что структуры круга игр формы δοξα и формы επιστημη совпадают и являются вариантами одного: “смысл осуществления в осуществлённом, а осуществлённого в осуществлении”. Различие в начале демонстрации круга: для игры формы δοξα круг начинается с осуществлённого как тождественного игровой значимости - “смысл желания в его осуществимости...”, а для игры формы επιστημη с осуществления как действия интерпретирования (иного значения) - “смысл понимания в понятом ...”. Выбор двух демонстраций круга определяется вопросом о “истинности”.

Языковые игры двух форм являются различными демонстрациями одного и того же герменевтического круга - круга существования, они - два способа размыкания бессодержательного круга в содержательном толковании игры. Иными словами, круг игры - это конечность, замкнутость любого смысла в демонстрации его начала и конца, выраженных через тавтологии.

Важно, что смысл этой конечности является рефлексивностью нашей памяти, только для рефлексивного сознания “конец и начало” имеют смысл, только для рефлексии мышления возможно понимание “смерти”.

Круг игры επιστημη блестяще выразил Дж.Э.Мур через его разрушение - отрицание замыкающей круг игры формы δοξα, не давая игре επιστημη осуществиться: “За окном идёт дождь, но я в это не верю ”. Отрицание “желания” (δοξα) поверить в факт дождя обессмысливает фразу, так как сам “факт” требует “волю” к пониманию его таковым.

Для игр формы δοξα их круг можно выразить a la Мур следующим образом: “Я в это верю, хотя знаю, что это не так”. - “Вера”, её якобы неограниченный произвол, обусловлена “фактом” её осуществимости, без которого вера бессмысленна.

§4 Бессодержательная значимость и “играющее я”.

Значимость понятого в игре επιστημη, как и значимость волеизъявленного в игре δοξα, демонстрирует невозможность содержательного выхода из круга игры (апории Дж.Э.Мура, см. выше §3). С другой стороны, невозможность выхода из круга интерпретируется забвением (устранением из содержания) различия между глаголом рассматриваемой игры и глаголом самого синтаксического рассмотрения, бессодержательная значимость которых, в свою очередь, интерпретируется игроком игры, её “играющим я”.

Каков смысл “играющего я” игры формы επιστημη?

Значения языковой игры этой формы являются бессодержательными индексалами на возможность осуществления их интерпретаций, на пространство-вместилище всего существующего, но не просто на бессодержательное единство пространства, а на единство, обращённое к нам своим содержанием, понимаемое нами, имеющее свой игровой смысл. Иными словами, пространство-вместилище обретает черты “говорящего к нам Бытия или Бога”, то, что мы называли объективностью существующего и доступного нашему пониманию. В этом суть удивительного соответствия “объективного” бытия мира тем логическим законам, в которых он познаётся, так как сама “объективность”, т.е. “играющее я” формы επιστημη, предполагает интерпретируемость в волеполагании понятого. Следовательно, “объективность” - бессодержательная значимость волеполагания понятого, и наоборот.

“Я знаю, что эта рука правая, так как в объективности общения она имеет “этот” смысл, а участвовать в общении я могу потому, что знаю (полагаю) смысл того, какая рука правая”.

“Понятое основывается на понимании “объективно” существующего, а возможность понимания “объективно” существующего на знании (полагании, аксиоматизации) понятого”.

“Чтобы понимать, надо знать слова, а чтобы знать слова, надо понимать их”. - Везде очерчен один и тот же герменевтический круг, позволяющий интерпретировать бессодержательную значимость существования содержанием языковых игр.

“Объективность” существующего становится таким же средством осуществления игр επιστημη, как и “субъект” нашей личности для игр δοξα.

“Объективность” мира или “трансцендентность” Бога заслоняет собой бессодержательность нашего существования; или, другими словами - “объективность” мира и “субъективность” я - забвенность нашего существования, дающая смысл всему осмысленному.

Механизм такого забвения, как уже не раз отмечалось выше, неизбежность кружения в герменевтическом круге игры, да и сам этот круг не является самим забвением формы памяти, а только его синтаксической интерпретацией. Само же существование так и останется невыявленным доколе оно будет “осмысливаться”, так как жизнь - само своё собственное (рефлексия) устранение (забвение) из существующего. И какие бы смысловые структуры мы не брали для понимания “забываемого существования”, всё равно, наше понимание в конечном итоге будет демонстрацией неопределённого и бессодержательного индексала на собственное осуществление указывания - “это” обращённое в никуда как на саму обращённость.

§5 Индукция и её парадокс.

Рассмотрим языковую игру индуктивного вывода, являющуюся наиболее формализованным примером языковой игры формы επιστημη, цель которой в нахождении индуктивного обобщения - “объективного” смысла частных интерпретаций.

Перед нами некоторое содержание, смысл которого мы должны понять как “истинный”. Для этого мы рассматриваем ряд других суждений в цепи их взаимных интерпретаций (демонстрация иного игровой связи), приводящих к выявлению истинного смысла.

Возникает вопрос: до какой степени нужно продолжать индуктивный ряд, чтобы вывод индукции был “истинным”? Когда осуществится утверждение достоверного языковой игры индуктивного вывода?

Смысл индуктивной игры (как игры επιστημη) в интерпретации глагола-иного игровой связи (“или”) глаголом-тождественного игровой связи (“и”), следовательно, ряд осуществит утверждение достоверного индукции тогда, когда значения индуктивного ряда будут указывать на значимость (тождественное) осуществления смысла в демонстрируемом ряду: тождественное игровой значимости укажет на тождественное игровой связи (“и-или”). А это будет возможным тогда, когда все продемонстрированные в ряду интерпретации не будут иметь никакого *иного* толкования, кроме уже представленных в ряду индукции, т.е. демонстрация ряда тем самым укажет на тождественное игровой связи, так как никаких иных интерпретаций отличных от уже осуществлённых в игровом ряду больше нет, значения будут указывать сами на себя в демонстрации своего осуществления (форма δοξα). Интерпретация, замыкающая ряд в круг тавтологий, будет искомым “истинным” смыслом индуктивного вывода.

То, что в ряду выявлены “все” смысловые интерпретации, является нашим волеполаганием понятого, бессодержательная значимость которого интерпретируется “полнотой” индукции, т.е. демонстрацией герменевтического круга, образованного содержательными интерпретациями индукции.

Иными словами герменевтический круг индукции можно выразить так: “смысл вывода в единстве интерпретаций ряда, смысл интерпретационного ряда индукции в смысле единства вывода”.

Когда ряд индукции не может перечислить все возможные интерпретации (неполная индукция), тогда бессодержательная значимость волеполагания понятого интерпретируется незаконченностью (бессодержательностью) самого ряда, выраженной в цепи повторений одного и того же во всех следующих интерпретациях, смысл которых - демонстрация герменевтического круга игры через бессодержательность тавтологий.

Поясню это на примере так называемого *парадокса индукции*, когда вывод индуктивного обобщения делается на основании единственной интерпретации: по единственному химическому эксперименту делается обобщающий вывод о веществе в нём участвующем.

Парадокс объясняется тем, что уже в интерпретируемом значении "вещества" содержится наша тавтология ряда: вещество то, что тождественно себе во всех экспериментах, во всех интерпретациях индукции, а так как условия эксперимента содержат ту же тавтологичность, то осуществление одной интерпретации эксперимента тут же и завершает ряд индукции, продемонстрировав герменевтический круг игры.

Там, где интерпретируемый смысл не несёт в себе тавтологичности игрового толкования, например, неизвестно какое вещество участвует в реакции, то парадокс индукции не состоится, индукция обратится к ряду экспериментов, сводящих толкование "неизвестного" вещества к другим тавтологиям индуктивного ряда.

§6 Силлогистика.

Рассмотрим языковую игру формы επιστημη, которая сама является синтаксисом к языковой игре формы δοξα, - силлогистику, истолковывающую смысл "истинности" дедуктивного вывода в правилах силлогистики. Настоящее рассмотрение является синтаксисом к синтаксису дедуктивной игры, это всегда надо иметь в виду и помнить, что любое рассмотрение дедукции как смысла её вывода уже синтаксис к ней, но мы условились выводы синтаксиса относить к самой игре.

Итак, силлогистика имеет дело не с доксическими суждениями дедукции, а с демонстрируемой связью посылки и вывода как "истинно" пред-данных нашему рассмотрению, как требующему понимания смысла их "истинности", т.е. в силлогистике рассматриваются суждения формы επιστημη. Как эпистеместическая игра силлогистика должна проинтерпретировать смысл своего осуществления понимания волеполаганием понятого, глагол-иного игровой связи проинтерпретировать глаголом-тождественного.

Рассматриваемый ряд "истинных" (осуществлённых) дедуктивных выводов должен быть проинтерпретирован единым (замыкающим круг игры) списком силлогических правил, образующих с самими дедуктивными выводами герменевтический круг.

Почему у нас имеется 19 истинных модусов категорических силлогизмов? Потому, что только они образуют единый список интерпретаций "истинности" всех имеющихся дедуктивных выводов и вместе с ними замыкают круг игры. Смысл правил (επιστημη) силлогистики в демонстративности (в полагании их таковыми - δοξα) представленных выводов дедукции, и наоборот. В круге игры силлогистика не различает "истинность" правил (осуществимость её

интерпретаций) и “истинность” предъявленных дедуктивных выводов, равно демонстрирующих осуществление герменевтического круга.

Вопрос о истинности самой силлогистики относится к следующей ступени синтаксического рассмотрения, в которой отсутствие отличных содержательных интерпретаций от интерпретаций предыдущей ступени заставляет нас считать правила силлогистики демонстрацией логической формы дедуктивного вывода.

Возможна путаница, отождествляющая сам вывод дедукции формы δοξα с его синтаксической демонстрацией в правилах силлогизмов - επιστημη, путаница смешения языковых игр разных форм, находящихся в синтаксическом отношении, что неизбежно приводит к парадоксу силлогистики, который будет рассмотрен в 12 главе, исследующей гетерономные формы языковых игр.

В заключение обратим внимание на аксиому силлогистики: “всё, что утверждается относительно класса элементов, утверждается относительно каждого элемента класса”. В ней легко узнать герменевтический круг индуктивного вывода.

Действительно, “всё утверждаемое относительно класса” - волеполагание индуктивного заключения (пусть *всё* будет таким - δοξα); “относится к каждому элементу этого класса” - осуществление индуктивных интерпретаций ряда (весь класс - полнота индукции), в результате получаем: “смысл элемента класса (επιστημη) в интерпретируемости на нём единого признака класса, смысл признака класса в интерпретируемости его на каждом элементе (мы полагаем (δοξα), что можем выбирать элементы из класса)”.

Глава 11.
Ложь.

§1 Что есть ложь.

После долгих рассуждений об истине необходимо спросить - что есть ложь?

Истину мы мыслим осуществимостью языковой игры, поэтому доколе мы будем вести осмысленную речь о не-истине, о “лжи” как о неосуществимости языковых игр, то предмет наших рассуждений не будет иметь никакого смысла: так как если ложь неосуществимость игры, то ведя о ней речь, осуществляя не-осуществимость, мы выходим из рамок осмысленного.

Кажущееся недоразумение можно преодолеть, если вспомнить, что “ложь”, как и “истина”, является интерпретацией синтаксических отношений языковых игр - их рефлексии. Говоря о лживости суждений, мы имеем в виду, что в предъявленной структуре пропозиция значения не репрезентируема, однако, сама языковая игра синтаксиса лжи, где осмысливается не-истинность, осуществляется как форма утверждения достоверного и очерчивает свой герменевтический круг, т.е. лживость суждений имеет истинный (осуществимый) смысл. Ложь, указывая на бессмысленность предъявленных суждений, сама осуществляется как игровая интерпретация, об “истинности” которой мы можем вести разговор.

Но является ли “ложь” такой же игровой интерпретацией неосуществимости игры в “этих значениях”, как “истина” осуществимости?

“Истину” всегда можно истолковать в значениях, представленных к синтаксическому рассмотрению, так как по смыслу “истины” такие значения “есть”, они осуществлены в своих языковых играх. “Ложь” как раз такой игровой интерпретации не имеет, она - неосуществимость игры, невозможно из суждений неосуществлённой игры и её синтаксиса образовать герменевтический круг, в силу отсутствия его составляющих. Поэтому, если “ложь” и “есть” нечто в игре, то это “есть” не такое, как у “истины”.

Это различие можно увидеть в невозможности найти в нашем языке самостоятельных слов для отрицающих значений - “невозможность”, “несуществование” и т.д. Все они образуются из значений “истинных” (осуществлённых) игровых интерпретаций, через индексал “не”, указывающий на их особое место в смысловой структуре. В языке есть глагол “есть”, но нет глагола “не-есть”.

Как мы видим, “ложь”, если и имеет игровой смысл, то он образуется от смысла “истины” отрицающим индексалом “не”. Значит смысл “лжи” в отрицании “не”. Но сказать это - для нас не сказать ничего. Мы должны понять смысл “отрицания” и “лжи” как моменты пропозиции значения.

§2 Смысл “лжи”.

Необходимо понять, что “отрицание” не является пропозициональным отношением нашего мышления. “Отрицание” нельзя продемонстрировать как бессодержательную значимость, так как демонстрация должна будет отрицать саму себя (“ничто” не демонстрируемо, глава 2,§5). У нас есть пропозиция “тождественного и его иного”, но у нас нет пропозиции “тождественного и отрицания”. В отличие от диалектиков для меня “отрицание” не самоочевидное действие мысли с необходимостью демонстрируемое во всех осуществлениях языковых игр, а обусловленная игровая интерпретация самой пропозициональной демонстрации, именно - её рефлексии.

“Отрицание” само по себе не демонстрирует герменевтического круга, но, как сказано выше, осмысление суждений как “лживых”, т.е. не репрезентирующих пропозицию значения, всё равно, как и для “истины”, должно осуществляться в круге языковой игры, иначе “ложь” и “отрицание” не будут иметь смысла.

Но демонстрация такого круга в содержательных значениях невозможна, однако, она всё-таки осуществляется через включение в неё индексала “отрицания”. Собственно в этом образовании герменевтического круга и состоит смысл “лжи” и “отрицания”.

Рассмотрим сначала смысл незамкнутости герменевтического круга игры. Что для нас означает неудавшаяся попытка замкнуть его в игровых интерпретациях? - То, что бессодержательная значимость осуществления памяти не интерпретируется игровым содержанием, а осуществляется как бессодержательный указатель на своё осуществление указывания, как бессодержательный индексал “это” обращённый в “никуда”, вновь возвращая нас в самое начало синтаксического рассмотрения. Проще говоря, герменевтический круг этого незамкнутого синтаксиса всё-таки замыкается, но не через игровые интерпретации, предъявленные к синтаксическому рассмотрению, а в следующей ступени синтаксиса через индексал “отрицания” - неопределённый индексал “это”, выражающий саму рефлексивность синтаксиса.

Попытки содержательного толкования этого неопределённого индексала приводят нас к игровому смыслу “лжи-отрицания”.

Смысл “лжи”-“отрицания” в интерпретации осуществления герменевтического круга как его “иного”, “иного” от демонстрируемых в круге значений, в интерпретации его рефлексивности. Поэтому смысл “лжи” - это не какое-то значение в игре, а само осуществление (демонстрация) рефлексии игрового указывания в *бесконечной* последовательности “не это, не это, не это...”, говорящей о внеположности и, следовательно, о бессодержательности любого указывания (форма памяти) любому герменевтическому кругу игры. Интерпретируя эту нескончаемую рефлексивную возможность указывания “отрицанием”, мы включаем в рассматриваемую “лживую” структуру индексал на бессодержательность самой рефлексии памяти (на иное “этого круга”) и тем самым замыкаем бесконечную последовательность в свой герменевтический круг, осуществляя толкование “ложного” “отрицанием”.

В результате ложь мыслится как “отрицание” от представленных значений в “этом” круге игры, отрицанием от “этого”, а не как бесконечная демонстрация рефлексии.

§3 Круг “лжи” и “истины”.

“Ложь” лжива до конца, утверждая “отрицанием” от представленного, что её *смысл* осуществляется в одном герменевтическом круге вместе с “истиной”, хотя “отрицание” обретает свой смысл в следующих ступенях синтаксиса (в интерпретации бесконечной последовательности “не это...”), демонстрирующих рефлексивность индексала “не” ко всему значимому, а не только к представленному.

Знать смысл “этого” в той или иной игре не значит знать смысл “не этого”, смысл отличия от всего не выразим, для “не этого” нужна демонстрация представленного к рассмотрению. Дихотомия “этого” и “не этого” бессодержательна (её нет) вне игровой интерпретации “отрицания” как отличия от представленных значений. Попытайтесь описать ложность неправильных шахматных ходов - “конь бьёт по диагонали” в рамках и только в рамках шахматной игры, у вас ничего не выйдет: шахматы осуществляются только правильными ходами. Ложь не всегда не-истина, чтобы ей быть таковой необходима содержательная интерпретация индексала “не” иным от представленного, необходимо отождествление бесконечной последовательности “не это...” с “этим” герменевтическим кругом “истины и лжи”.

Если смысл индексала “лжи” ни в чём не означается, так как он указывает на внеположность своего осуществления указывания (бесконечная последовательность “не это...”), то его игровая интерпретации (отождествление бесконечного “не это...” с кругом игры “лжи и истины”) возможна как отличное от нечто представленного, но это будет уже не пропозициональное значение “не”, а его обусловленная содержательная интерпретация. Именно такой заменой “отрицания от всего” на “отрицание от представленного” образовывается круг “истины и лжи”: “ложь - то, что не истина; истина - то, что не ложь”.

Рассмотрим этот круг с точки зрения языковых игр. “Ложь” - иное, рефлексия представления; истина - осуществлённое и представленное к рассмотрению. Получаем: “осуществление - то, что не является осуществлённым, осуществлённое - то, что не является осуществлением”. С первого взгляда, мы получили простую банальность, но осуществление в “не” мыслится “представлением” в этом круге синтаксиса, т.е. всё, что может существовать должно быть интерпретацией представленного (синтаксиса прошедшего), следовательно, мы не можем различать игры и рефлексирующие над ними синтаксисы, так как сама рефлексия , чтобы осуществиться, уже должна быть представлена, что не верно, т.е. получается, что рефлексии вовсе нет.

Замыкая круг “истины и лжи”, т.е. толкуя “ложь” отличием от представленного в игре, а не демонстрацией бесконечной рефлексии - смысл “отличия”, мы устраняем рефлексию из наших языковых игр, принимая за неозначаемое осуществление формы памяти содержательное толкование индексала “лжи”.

Подобное устранение рефлексии из содержания игр может привести к некоторым затруднениям, т.к. содержание всё равно осуществляется как рефлексия памяти, а именно - когда в круге “истина-ложь” “истина” указывает на сам этот круг как на осуществление своего смысла, который через демонстрацию (!, внеположность осуществления круга) рефлексии

“лжи” будет отличным сам от себя, - и истинным, и ложным сразу, - то, что мы называем *парадоксом*, так как рефлексия “лжи” как смысл круга будет вне его содержания - круг ложен, и в то же время, осуществляя игровые интерпретации ложного, смысл круга будет истинен.

§4 Парадокс. Разрешимость логик.

Итак, “ложь” в игровой интерпретации является гипостазированием осуществления формы памяти, толкуя индексал “не” (рефлексию осуществления) содержательным отличием от представленного к рассмотрению. С другой стороны, игровое толкование “лжи” (смысла “лжи”) осуществляется как демонстрация рефлексии памяти (бесконечная последовательность “не это...”), т.е. “ложь” может включать в игру саму рефлексию осуществления игры, устраняемую из её содержания. Что это значит? - То, что в круге игры возможны суждения не входящие в дихотомию “истина-ложь” (см. выше, конец §3).

Как нам найти такие суждения, на что они должны указывать?

Нам это уже ясно - на само осуществление толкования ложного и истинного, на сам круг “истина-ложь”, включающий через индексал “отрицания” в своё содержание своё же рефлексивное осуществление. Таков парадокс лгуна, собственно, он единственный парадокс:

Написанное здесь суждение ложно.

Если это суждение лживо, тогда по его содержанию (по осуществлению игры) оно истинно; если это суждение истинно, тогда по содержанию (по рефлексии осуществления ложного) оно ложно. Гипостазированный смыл “ложного” и в игре, и вне игры. Парадоксальное суждение явно не входит в дихотомию “истина-ложь”, так как оно указывает через индексал “лжи” на своё внеположное осуществление, устраняемое содержательным толкованием “лжи”.

Иными словами, “ложь”(рефлексия) толкуется отличием от “представленного” к рассмотрению, но представленное к рассмотрению само рассматривается как осуществление смысла лжи - смысла рефлексии (отличия) “представления”, т.е. представленное становится отличным само от себя, что препятствует завершению круга “истина-ложь” в форме обычной тавтологии - утверждения достоверного, образуя круг парадокса.

Из смысла парадокса следует, что *говорить о “истине” и “лжи” можно лишь в рамках синтаксиса, не указывающего в своём содержании на рефлексивность (“не”) осуществления этого содержания*.

В связи с этим интересно рассмотреть вопрос о разрешимости логик.

Во-первых: что значит ставить вопрос о разрешимости логик? - Помыслить все (указатель на сам круг игры синтаксиса) высказывания языка логики как истинные или неистинные, как выполнимые или невыполнимые. То есть проблема разрешимости логик равнозначна выявлению герменевтического круга “истина-ложь” в логических высказываниях. И если в этом круге будет индексал аналогичный индексалу “смысла лжи” - индексал на рефлексивность осуществления герменевтического круга, то проблема разрешимости, образуя известный круг парадокса, не поддаётся определению, приводя к противоречию, - логика становится неразрешимой.

Какие индексалы могут выполнять функции “лжи” в нашем случае?

Для логики предикатов такими индексалами будут смысловые структуры, указывающие на иное (рефлексия) значимости логических переменных, на значимость игровой связи как на осуществление смысла игровых значений (иное, глава 2), т.е. ими будут бинарные структуры функции предикации (предикация - индексал на осуществление игрового указывания - рефлексия) aPb, выражающие смысл (P) игровой связи (a “и” b). Поэтому логика предикатов первого порядка, в которой присутствуют подобные структуры, неразрешима.

Интересно, если из языка логики убрать бинарные или более высокие отношения предикации, выражающие рефлексивную значимость игровой связи, случай монадической логики, то отношение Pa не будет указывать на осуществление смысла игровой связи (a “и” b не означается в P) и, в следствие этого, монадическая логика может быть интерпретирована как разрешимая. Подобные индексалы также устранены из языка классической логики высказываний, в силу “пропозициональности” ее переменных и логических связок (глава 13,§3), что также влечёт разрешимость логики высказываний.

Причём, надо заметить относительно неразрешимости логики предикатов, что знак P должен рассматриваться как символ вообще (структура символа, часть III), а не как конкретное значение игровой связи a “и” b, иначе он не укажет на рефлексивность (она же может трактоваться как неопределённость) осуществления самого синтаксического толкования “разрешимости логики” и не образует круга парадокса. Если мы конкретизируем P как сложение (+), то такое обналиченное отношение a+b будет указывать только на рассматриваемые значения a и b и их представленные к рассмотрению толкования сложением (+), а не на рефлексивность самого “представления” (предикация) значимого содержания. В силу этого арифметика без умножения разрешима, но если мы введём умножение, которое, как будет показано в главе 18, является синтаксической интерпретацией сложения и вместе с ним образует известный индексал на рефлексивность осуществления высказываний арифметики, то вновь образуется круг парадокса, и такая арифметика становится неразрешимой.

Замечу, что эквивалентность смысла “неразрешимости” и смысла “парадокса” явно проиллюстрировал Дж.Р.Бюхи в своём доказательстве неразрешимости логики предикатов первого порядка (см. глава 18, §6).

Следствием нарушения условий вынесения из рассмотрения рефлексивного осуществления самого синтаксиса является знаменитая теорема К.Гёделя о неполноте, в сущности перетолковывающая смысл нашего парадокса: существуют истинные суждения в некоторой аксиоматизированной и непротиворечивой теории, включающей арифметику, истинность которых нельзя вывести из аксиом теории (арифметика Пеано). То есть существуют суждения неинтерпретируемые в круге “истина-ложь”: если мы не можем проинтерпретировать истинность суждения, то мы и не можем осуществить названный круг. Это значит, что Гёдель в своём исследовании допустил игровое толкование рефлексии “ложного” (требование непротиворечивости) и указал на собственное осуществление своих игровых выводов. Действительно, что из себя представляет смысловая структура гёделевского доказательства: суждения, гёделевские номера суждений (их рефлексивное толкование) и диагонализация - гёделевские номера гёделевских номеров (точнее, истинность суждения на своём гёделевском номере); её суть

заключается в толковании собственного рефлексирующего осуществления гёделевского доказательства неполноты (суждение, говорящее о собственной недоказуемости - рефлексия). Через структуру гёделевских номеров само осуществление (смысл) доказательства теорем Гёделя становится рассматриваемым в них значением, т.е. в результате образуется наша структура парадокса (см. глава 16,§5).

Подобные затруднения можно снять, если в синтаксическом рассмотрении явно указать на рефлексию осуществления синтаксиса как на “представленное” и отличное от осуществляемой рефлексии игровой значимости, т.е. разбить наш синтаксис на двойной синтаксис - синтаксис к синтаксису.

Поясню, неполнота формализации (неразрешимость) логики (арифметики) первого порядка может быть выражена известной теоремой Тарского о неопределимости в арифметике множества гёделевых номеров её истинных предложений. С другой стороны, логика второго порядка, также неразрешимая в силу тех же причин, является синтаксисом к логике первого порядка (синтаксическое обобщение предикации как переменной), и поэтому в ней может быть рассмотрено осуществление предложений логики первого порядка без выявления круга парадокса, - так как мы указываем на осуществление другой игры, а не на осуществление самого синтаксиса. И, действительно, множество гёделевых номеров предложений истинных в арифметике определимо (!) в арифметике “второго порядка”, где определяющее предложение может быть предложением логики второго порядка.

Можно ли говорить, что парадокс нарушает или отменяет закон исключения третьего? - Нет, он только указывает место, где этот закон имеет смысл, на область игрового толкования “ложного” как “отрицания от представленного” .

Парадокс, таким образом, демонстрирует “иное” бессодержательной значимости герменевтического круга, т.е. демонстрирует саму рефлексивность нашего мышления (бесконечная последовательность “не это...” тождественна нескончаемому кружению круга парадокса), а не его бессодержательную значимость тавтологий, - круг парадокса - “иное” круга тавтологий. Более того, парадокс показывает, что говорить о “истине” и “лжи” можно лишь в определённых рамках игрового толкования, *“истина” и “ложь” не пропозициональные значения*, с необходимостью демонстрируемые всеми языковыми играми - парадокс и не истинен, и не ложен - он осуществим. *Никакой логической пропозиции (и дихотомии) “истины и лжи” не существует*.

Попытки помыслить “истину” и “ложь” пропозиционально, как присутствующую в играх форму суждений, рано или поздно приведут к парадоксальности суждений, только мы попытаемся выявить логическую форму игр, подразумевающую рефлексивное толкование собственного осуществления. Значения “истины” и “лжи” будут указывать на устраняемое в содержании игр осуществление их смысла и тем самым обессмысливать самих себя. Гёдель не нашёл истинных и недоказуемых суждений, суждение, говорящее о своей недоказуемости, уже доказано (осуществлено) нами как понятое таковым; Гёдель показал в языковых играх математической логики игровые границы “истины” и “лжи”, выявив их игровой, а не формальный характер.

Если “истина” и “ложь” содержательные значения языковых игр, то за ними должно стоять их “играющее я”. Каково оно?

Смысл “отрицания” в отличии от “представленного”, т.е. в некотором смысловом соответствии с ним. Это “соответствие-отличие” представленного обычно именуется эмпирическими суждениями, помещающими (всегда в следующей ступени синтаксиса) указатель на осуществление языковой игры среди представленных значений, т.е. субъект игры, её игрок, такое же данное в предъявленности игры значение, следовательно, и всё существующее ровно настолько существует, насколько предъявлено к игровому рассмотрению. Иными словами, “ложь” и “истина” говорят об объективности нашего существования. Но тогда парадокс указывает на игровую ограниченность этой “объективности”, стоит только поставить под вопрос само рассмотрение смысла “объективного” как способа своего рассмотрения. Это выражается в следующей апории: “об “объективности” мира мы знаем из субъективности своих ощущений и мыслей (способ осмысления), но что тогда будет объективностью наших ощущений (перцепции), из которых мы и узнаём о всякой объективности?” Если ощущения (перцепции) не объективны, то не объективен и сам смысл “объективности”, а если ощущения (субъективное) объективны, то для чего тогда нужно деление на объективное и субъективное?

§5 Пропозиция молчания.

“Отрицание” - демонстрация “иного” от представленного, иное, в свой черёд, - рефлексивность бессодержательности осуществления наших игр. Следовательно, отрицание интерпретирует саму внеположность осуществления игр, т.е. указывает на иное (рефлексивность) бессодержательной значимости герменевтического круга - “ничто”, в отличие от индексала “я”, указывающего на тождественное бессодержательной значимости - тавтология. Но для такого различия форма памяти должна иметь (демонстрировать) значимость “иного” своей рефлексирующей бессодержательности, существующей вне языковых игр. Память должна осуществляться вне игровых интерпретаций, т.е. память должна быть молчанием, чей смысл всегда в ином к своему осуществлению, неозначаемому ни в чём и нигде.

Само собой разумеется, что такая внеинтерпретационная значимость молчания не может быть игровым моментом, а лишь самим осуществлением памяти, демонстрируемым в собственном свершении, - то, что мы ранее называли пропозицией молчания. Её мы выражали импликационной связью внеположного-иного (ложного) с внеположным Л→Л, связью бессодержательно значимого с другим бессодержательно значимым в демонстрировании молчания.

“Отрицание”, таким образом, интерпретирует пропозицию молчания, выражая внеположность значимости в бесконечности последовательности “не это, не это...” или в нескончаемом кружении круга парадокса.

Вывод - если бы не было молчания, то не было бы ни “лжи”, ни “истины”.

Глава 12.
Гетерономные формы достоверного.

§1 Две замкнутости круга игры.

В девятой и десятой главах были выявлены герменевтические круги языковых игр форм достоверного δοξα и επιστημη. В интерпретациях существования они звучат так:

для δοξα - “смысл сущего в его существовании (осуществлённости), а смысл существования в его сущем”;

для επιστημη, наоборот - “смысл существования (понимания) в его сущем (понятом), а смысл сущего в его существовании”.

Как видно, это один и тот же круг тавтологий по разному начатый, т.е. прерванный в повествовательную (утвердительную) форму (глава 10,§3). Для доксических игр демонстрация герменевтического круга начинается с указания на тождественное пропозиции игровой значимости, демонстрируемое тождественным игровой связи, для επιστημη - с указания на иное игровой значимости, на осуществление смысла значения, что также определяется формой демонстрации.

Демонстрация круга игры интерпретирует синтаксические отношения формы памяти, выражая их в “начале” и “конце” демонстрируемого круга: как и с чего начата демонстрация определяет форму рассматриваемых значений, форму демонстрируемой в синтаксисе языковой игры. Поэтому представленные выше герменевтические круги не являются ими без осуществления их демонстрирования “читателем”. *Герменевтический круг, как и индексал, это не знаки, а демонстрирования о-значивания.* (Этот прагматический момент логики существенен для всего исследования.)

Окончание демонстрации герменевтического круга игры завершается тавтологической замкнутостью содержания, указывающей, что бессодержательная значимость демонстрирования круга истолкована значимостью игрового содержания, образующего этот круг. Для δοξα - бессодержательная значимость демонстрирования мыслится безосновательностью волеполагаемого, для επιστημη - априорной данностью пространства-вместилища (объективность мира) всех игровых осуществлений. И та, и другая интерпретация игровой значимости осуществляется в форме тавтологий. В случае круга парадокса бессодержательная значимость не отождествляется со значимостью его содержания, а содержание круга демонстрирует саму рефлексивность осуществления в нескончаемом кружении парадокса.

Начало демонстрации круга игры определяет её форму, но мы можем начать новое демонстрирование герменевтического круга в контексте уже начатого, т.е., например, с “середины” круга игры δοξα в его же игровых значениях и связях выявить круг игры формы επιστημη: “... смысл существования в сущем, смысл сущего в существовании...”.

Что из этого следует? - То, что для языковой игры в её же игровых связях можно осуществить языковую игру иной формы утверждения достоверного. О таких играх, образованных на тех же игровых связях и значениях, но в разных формах утверждения достоверного, мы будем говорить как о гетерономных формах языковой игры.

Возможность образования гетерономных форм заключена в синтаксическом рассмотрении самой синтаксической демонстрации круга игры (синтаксис к синтаксису), в рассмотрении, образующем свой круг, но не круг достоверного, замкнутый в тавтологиях, а известный круг парадокса, выявляющий чисто рефлексивные отношения памяти, так как взаимоинтерпретирование двух гетерономных форм (двух взаимных синтаксисов) не подразумевает выход в иную, отличную от них, ступень синтаксиса, и, следовательно, говорить о суждениях гетерономных форм как об “истинных” или “ложных” мы не можем. Их суждения становятся парадоксальными. Иными словами, игровые значения гетерономных форм обессмысливаются, поэтому осуществление языковой игры одной из гетерономных форм предполагает забвение или устранение из содержания интерпретаций другой гетерономной формы. *Языковая игра осуществляется как забвение своей игры гетерономной формы*, выявленность которой приводит к кругу парадокса, не допускающему утверждённость ни одной из игр.

§2 Забвение в δοξα её επιστημη.

Доксическая игра (глава 9) осуществляется как интерпретирование волеполагания. Смысл “я так хочу” в том, чтобы “это было так”, хотя бы как словесная интерпретация. Безосновательность волеполагания выражает в игре бессодержательность её осуществления.

Я хочу поднять руку - и поднимаю её, или всегда имею возможность это сделать, тем самым я осуществляю свою волю, на этом заканчивается утверждение достоверного формы δοξα. Но чтобы я смог осуществить свою волю, я должен “понимать”, когда рука поднята, а когда нет. Понимание - игра формы επιστημη, предполагающая пред-данность “поднятой руки” как “объективного”, независимого факта. “Поднятая рука”, таким образом, должна быть понята в осуществлении игры επιστημη, и это понимание является необходимым условием осуществления игры δοξα. Не поняв волю, я не могу её продемонстрировать в синтаксисе.

Тогда воля может быть осуществлена лишь в пред-данности её же смысла, воля может быть осуществлена как обусловленность знания “правой руки”. Но это уже не воля, волеполагание обусловленным быть не может, это вынужденность.

Однако, мы можем выражать свою волю, следовательно, мы в этом выражении должны устранять из содержания игры выявленную обусловленность воли, забыть её за тавтологиями герменевтического круга и тем самым проинтерпретировать бессодержательную значимость осуществления безосновательностью волеполагания, устраняя из содержания интерпретации гетерономной формы.

Смысл устранённости или забвения гетерономной формы в том, что мы отказываемся от рефлексивного осмысления смысла “воли”, от рассмотрения внеположности осуществления игры. Задать вопрос “в чём причина или смысл произвола воли”- значит обессмысливать волю.

Что значит произвол воли? - То, что её осуществление может быть каким угодно, т.е. быть бессодержательно значимым. Следовательно, смысл “воли” указывает на значимость герменевтического круга, устраняемую содержанием игры. Выявляя устраняемое осуществление игры, мы обессмысливаем её содержание (парадокс).

§3 Забвение в επιστημη её δοξα.

Игры понимания интерпретируют своё осуществление предданной значимостью пространства-вместилища всех игровых возможностей. Смысл понимания в понятом (глава 10). Языковая игра формы επιστημη заканчивается, когда её осуществление понимания укажет на предданность понятого. Но откуда я знаю, что я “понял это”, точнее, откуда я знаю, что у понятого мною есть смысл? Почему бы мне не продолжить понимание до бесконечности?

“Я понял это так...”. Но такой ли смысл понятого, правильно ли я его понял, и правильно ли я понял “правильность” моего понимания?... и т.д. до бесконечности. Ясно, что такую последовательность можно лишь прервать волеполаганием её конца- понятое правильно! Значит языковая игра επιστημη может быть осуществлена, если я сам в ней полагаю правильность моего понимания, т.е. осуществляю игру формы δοξα. Моя способность понимания предданных значений пространства επιστημη является выражением моего произвола - это, что угодно, но не игра понимания.

Следовательно, чтобы осуществить игру формы επιστημη, я должен устранить из её содержания волеполагание правильности осуществления понимания, иначе, если я стану сомневаться в осуществлении понимания, то никакое понимание вообще не возможно. Игра формы επιστημη должна устранять из своего содержания интерпретации своей гетерономной формы: безосновательность волеполагания понятого толкуется его “объективностью”.

Что значит, что существует понимаемый нами мир? - То, что он имеет некоторое своё предданное пониманию содержание, возможность понять которое интерпретируется “объективностью” мира, смысл же самой “объективности” в её волеполагании нами, - в аксиоматизации знака.

Я только тогда могу что-то понять, если это что-то будет иметь смысл независимый от моего понимания как моей воли, или, точнее, я смогу понять только в том случае, если забуду о правильности осуществления самого понимания - то есть забуду, устраню из содержания, интерпретации гетерономной формы языковой игры επιστημη.

“Произвол воли” и “объективность мира” - два индексала на забываемые в языковых играх их гетерономные формы. Игры δοξα и επιστημη только тогда осуществимы, когда эти индексалы остаются бессодержательно значимыми, не интерпретируемыми в этих играх.

Но что будет, если мы попытаемся из двух языковых игр гетерономных форм образовать одну игру, т.е. взаимоинтерпретировать их?

§4 Гетерономный круг - парадокс.

Во-первых, как возможно такое взаимоинтерпретирование? Как возможно в играх выявить их забываемое осуществление?

Способ один - демонстрирование бессодержательных индексалов “произвола воли” и “объективности мира” в одном круге, это и будет интерпретированием внеположного осуществления игры.

Но, осуществляя интерпретации этих бессодержательных индексалов, мы будем устранять достоверное самих игр, причём, обеих в равной степени, что приведёт к неутверждённому (вне тавтологий) безостановочному кружению в герменевтическом круге парадокса. Вернее, будут два круга, осуществляющие взаимное демонстрирование бессодержательности другого круга.

Взаимная интерпретация “произвола воли” и “объективности мира” сведётся к следующему высказыванию: “чтобы понять, я должен волеполагать понятое, а чтобы волеполагать, я должен понимать” - в результате, следуя указанным требованиям, я не смогу ни понимать, ни волеполагать. Следовательно, каждая из этих игр окажется и ложной и истинной (осуществлённой и неосуществлённой) - парадоксальной. Ложной по осуществлению содержания гетерономной формы (я же не могу волеполагать саму волю), истинной по собственному осуществлению взаимоинтерпретирования (я же всё-таки понимаю демонстрируемый парадокс).

Является ли герменевтический круг парадокса языковой игрой? - Разумеется нет. Так как в нём бессодержательная значимость интерпретируется не значимостью игрового содержания, а демонстрируется бессодержательной значимостью другого круга игры - демонстрация рефлексии в нескончаемом кружении парадокса. В круге парадокса нет содержательного интерпретирования формы памяти, а лишь осуществление демонстрации рефлексии. Заметим, что парадокс лгуна “Я лгу” не является таким в своём представлении на листе бумаги, чтобы ему стать парадоксом, надо показать его парадоксальность, т.е. его продемонстрировать.

Взаимоинтерпретируя гетерономные формы, мы толкуем их собственное осуществление и теряем значимость их игрового содержания, так как каждая из форм является синтаксисом для другой, - игра формы δοξα как “синтаксис” парадокса имеет смысл демонстрации (не утверждения в содержании) бессодержательной значимости осуществления игры формы επιστημη. Но тогда круг парадокса можно образовать из языковой игры и игры её синтаксиса, если первая игра будет формы δοξα. Надо просто построить следующий шаг синтаксиса в игровых связях первой игры и замкнуть искомый круг парадокса, в результате чего языковая игра становится синтаксической демонстрацией своего осуществления.

Покажем это на примере языковой игры дедуктивного вывода (δοξα) и её синтаксиса - силлогистики, игры формы επιστημη.

§5 Парадокс силлогистики.

Наша задача найти силлогизм, образующий своим содержанием и формой, выявленной в правилах силлогистики, парадокс.

Силлогистика - синтаксис (επιστημη) к языковой игре формы δοξα, той формы, которая устраняется содержанием правил силлогистики. Поэтому для выявления круга парадокса искомый силлогизм должен говорить о “ложности” (устранённости) своего осуществления как дедуктивного вывода формы δοξα, но интерпретация “ложности” должна осуществляться в правилах силлогистики, т.е. в игре формы επιστημη. Следовательно, искомый силлогизм в своих посылках должен иметь общеотрицательное суждение (E), говорящее о ложности своего осуществления как устраняемого из содержания, так как именно индексал “лжи” указывает на устраняемое (рефлексия) осуществление языковой игры, а значит иметь, по правилам силлогистики, общеотрицательный вывод (E). С другой стороны, искомый силлогизм в своих посылках должен иметь общеутвердительное суждение (A), говорящее о “истинности”, т.е. об осуществлённости интерпретаций “ложного” по правилам игры формы επιστημη, - указывать на собственный модус. Для выполнения всех этих условий наш силлогизм должен иметь вид модуса AEE или модуса EAE. Подходящие модусы находятся в первой, второй и четвёртой фигурах - это модусы: Celarent, Cesare, Camestres, Camenes. Замечу, поскольку “истина” и “ложь” выражают рефлексивные отношения языковых игр, то они должны занимать место среднего члена силлогизма, соединяя гетерономные формы в единый круг игры. Рассмотрим смысл парадокса на примере модуса Camestres.

Итак, мы получаем силлогизм парадокса, который и истинен, и ложен:

(A) Все силлогизмы модуса Camestres истинны.
(E) Этот силлогизм не истинен (ложен).
(E) Этот силлогизм не модуса Camestres.

Если указатель “этот” укажет на написанный выше силлогизм, а это и будет интерпретированием собственного игрового осуществления, то этот силлогизм будет ложен по своему содержательному выводу, и истинен по форме, выраженной в правилах силлогистики, так как именно написанный здесь силлогизм модуса Camestres. Если же индексал “этот” укажет на какой-либо другой силлогизм, то наш силлогизм будет только истинен, так как перестанет интерпретировать собственное внеположное (рефлексивное) осуществление, и тем самым не будет выявлять гетерономные формы своей языковой игры.

Рассмотрим внимательнее, как здесь происходит взаимоинтерпретирование гетерономных форм.

1) Форма επιστημη интерпретирует форму δοξα.

Силлогизм (επιστημη), являясь синтаксическими правилами дедуктивного вывода, интерпретирует осуществление вывода (форма δοξα - полагание неистинности “этого” силлогизма) своей структурой категорического силлогизма модуса Camestres, говоря об истинности этого модуса. В то же время вторая посылка (δοξα) указывает на своё осуществление как на ложное (рефлексивное), устраняемое из содержания языковой игры.

2) Форма δοξα интерпретирует форму επιστημη.

Во второй посылке волеполагается (как игра дедукции - пусть) неистинность (ложность) “этого” силлогизма, следовательно, для осуществления игры δοξα безосновательность

такого полагания (она и определяет парадокс) должна интерпретироваться “объективностью” дедуктивного вывода, т.е. тем, что вывод правилен, истинен, совершён по правилам силлогистики (επιστημη). Таким образом, безосновательность формы δοξα интерпретирует “объективность” формы επιστημη.

Взаимная интерпретация бессодержательной значимости одной игры бессодержательной значимостью другой демонстрирует парадокс в гетерономных формах достоверного.

Что касается остальных трёх модусов, то все они, включая Camestres, могут быть сведены к одному силлогизму первой фигуры, поэтому к ним относится всё выше сказанное, они ничем не отличаются от модуса Camestres. Но не поленюсь и явно напишу остальные модусы парадоксального силлогизма.

Модус Celarent:

(E) Ни один истинный силлогизм не является этим силлогизмом.

(A) Все силлогизмы модуса Celarent истинны.

(E) Ни один из силлогизмов Celarent не является этим силлогизмом

Модус Cesare:

(E) Этот силлогизм не истинен.

(A) Все силлогизмы модуса Cesare истинны.

(E) Ни один из силлогизмов модуса Cesare не является этим силлогизмом.

Модус Camenes:

(A) Все силлогизмы модуса Camenes истинны.

(E) Ни один истинный силлогизм не является этим силлогизмом.

(E) Этот силлогизм не модуса Camenes.

§6 Диалектика - интерпретация круга парадокса.

В этом параграфе мы проинтерпретируем саму структуру круга парадокса.

Парадокс полагает свою истинность (осуществлённость) лишь при выявленности в нём своего устраняемого из содержания осуществления, т.е. при выявленности своей ложности, следовательно, парадокс ничего не может утверждать в своём содержании, но, не смотря на это, сам круг парадокса, его демонстрируемая смысловая структура, может быть содержательным значением другой языковой игры, следующей ступени синтаксиса, толкующего безостановочное кружение парадокса.

Как синтаксис может проинтерпретировать круг парадокса?

Первое: демонстрация парадоксом рефлексии бессодержательной значимости должна быть определена как нечто значимое, единое, - демонстрируемое в знаке синтаксиса. Взаимоисключение "истинного" и "ложного" как предъявленность структуры парадокса в знаке, во-вторых, должна интерпретироваться "отрицанием" или "противоречием" - содержательным толкованием "иного" (рефлексивно устранённого) от демонстрируемого в структуре круга, показывая неутверждённость круга парадокса - его замкнутость вне формы тавтологий. В-третьих: вся эта единая и отрицающая себя структура парадокса должна иметь в синтаксисе своё содержательное толкование, так как этот синтаксис интерпретирует саму демонстрацию парадокса, а не участвует в нём.

Во всём этом не трудно узнать диалектическую триаду: тезис - единство демонстрируемого; антитезис - рефлексия демонстрации; синтез - содержательное толкование (опосредование) парадокса новыми связями синтаксиса. Новые связи появляются из толкования устранённого (ложного или противоречивого) осуществления круга как истинного - представленного в знаковой структуре нашего диалектического синтаксиса.

Таким образом, диалектика является интерпретированием круга парадокса. Диалектика демонстрирует рефлексию формы памяти через синтаксические отношения языковых игр, выявляя их гетерономные формы. Никакого другого содержания, кроме демонстрации бессодержательности рефлексии, диалектика в себе не несёт. Она ничего не прибавляет к содержанию, она - путь его интерпретирования в более сложных структурах.

Интересно, диалектика, как отмечалось многократно, совершенно бесполезна в эмпирических науках, - это и понятно, так как в них невозможно выявить в содержательных интерпретациях гетерономные формы, они ещё не найдены, и потому не доступны диалектики. Диалектики остаётся только задним числом перетолковать "полученные результаты исследований" на собственный лад.

Как ни странно, диалектика не осуществляет раскрытие "диалектически связанного", она лишь демонстрирует рефлексию рассмотрения индексала "это" всё в более и более сложных игровых связях, как бы удлиняя игровой круг. Я могу понимать не из-за того, что способен осуществлять диалектическую болтовню, а потому, что могу бессодержательно указывать (индексал "это") и рефлексировать над указыванием, дальнейшее осмысление которого приведёт меня к толкованию бессодержательной значимости своего существования, к созданию языковых игр. Цель которых истолковать существование неким субъектом, т.е. моим "я".

Глава 13.
Смысловая связь.

§1 Связь и знак.

Мы шли к пониманию смысла, значимости, к пониманию самого понимания как достоверного - и что же в результате? - Истина оказалась интерпретационным моментом герменевтического круга, тавтологией, ведущей в никуда. Наш путь оказался бессмысленным кружением на месте, кружением вокруг бессодержательного индексала “это”, указывающего на своё указывание. Но вряд ли подобное можно сказать о нашей жизни, о её понимании нами. В жизни всегда что-то происходит, что-то свершается, наступает, она всегда к чему-то движется, жизнь - путь ведущий от “начала” к “концу”, от чего-то к чему-то. Так, возможно, смысл жизни и смысл понимания являются этой смысловой связью “начала” и “конца”, а не тавтологиями кружения?

Но что такое смысловая связь? - Поставленный вопрос ведёт нас к игровой связи, указывающей в значениях своей игры на своё “иное”, на осуществление игры как на отличное от представленного в ней, - связь всегда отличается нами от связуемого, следовательно, смысловая связь интерпретирует внеположное осуществление языковой игры, отделяя его от содержания.

Теперь мы спрашиваем о смысле этого указывания. Ответ так же ясен - смысл в рефлексии памяти, интерпретируемой синтаксическими отношениями языковых игр. Смысл всегда то, как он осуществляется. Значит, смысловая связь - интерпретация “иного” значимости игры, - она демонстрация пропозиции игровой значимости как “начала” и “конца” языковой игры (глава 3).

Смысл “начала” в бессодержательной значимости осуществления игры, т.е. в рефлексивности игрового осуществления, то, что мы называем возможностью начать игру. Смысл “конца” в том, что рефлексия начала осуществляется как игровая демонстрация, содержание которой принципиально отлично от его демонстрирования. Толкование “принципиального отличия” приводит к интерпретации значений игры “знаком” (указатель синтаксиса прошедшего Л→И) - индексалом на место в игровой демонстрации. Поэтому смысловая связь осуществляется как связь знаков, предъявленностью (Л→И) которых из игры устраняется (забывается) внеположность осуществления игровых интерпретаций. Иначе: смысловая связь постольку является содержательной связью чего-то с чем-то, поскольку она устраняет из содержания игр различие связываемого и связывания, рассматривая последнее атрибутом представленных знаков.

Следовательно, “начало” и “конец” (чьё единство - знак) как смысловая связь осуществляются в неразличимости игры и её синтаксиса, т.е. смысловая связь никогда не может быть рассмотрена в рамках одной языковой игры, без выявления синтаксических отношений. Из этого следует, что смысловая связь является способом её толкования. Другими словами,

предъявленного содержания “причины и следствия” не существует, “причина” и “следствие” - интерпретации синтаксиса прошедшего, выражающие способ рассмотрения связываемых знаков: сам знак связан с самим собой как демонстрация (синтаксис) пропозиции игровой значимости - демонстрация способа “наличия” представленного знака.

§2 Причинно-следственная связь.

В чём смысл игровой условности причинно-следственной связи?

В том, что её смысл не в представленных знаках “объективности”, а в осуществлении самого способа рассмотрения игрового “объекта”.

Каков смысл, что А было причиной Б, а Б следствием А?

Первое: А и Б указывают на нечто единое, связывающее их в смысловую последовательность. Мы говорим: Б произошло в следствие А, - значит связь “А и Б” имеет смысл “происходящего”, - того, на что указывает “А и Б”, и что в них не означается, иначе зачем указывать. То есть “А и Б” интерпретирует внеположное осуществление языковой игры и, следовательно, может рассматриваться как её суждение, где А - субъект, указывающий на круг игры как на безосновательную причину, Б- предикат, интерпретирующий бессодержательную значимость субъекта игровым содержанием, происшедшим из А. Бессодержательная значимость данности причины истолковывается необходимостью причинно-следственной связи. Но для того, чтобы такая интерпретация состоялась, надо продемонстрировать суждение “А→Б” суждением “А “и” Б” в герменевтическом круге синтаксического рассмотрения. Необходимо представить этот круг в синтаксических отношениях прошедшего (Л→И), где данность (Л) представления “А и Б” будет продемонстрирована необходимостью игрового толкования (И) “А→Б”.

Таким образом, необходимость причинно-следственной связи является игровой демонстрацией синтаксиса прошедшего, а это возвращает нас к игровой обусловленности “причины” и “следствия”, так как, чтобы такая демонстрация осуществилась необходима языковая игра.

Самой по себе связи “причина” и “следствие”, без способа её синтаксического толкования, нет.

Представим, что речь идёт о двух “неизвестных” событиях А и Б. Неизвестные- указатель на то, что смысл событий А и Б не может быть рассмотрен в синтаксических отношениях прошедшего, - А и Б не представлены. Можем ли мы сказать, что А и Б как просто данные и бессодержательные знаки образуют причинно-следственную зависимость, вне способа их представления? - Разумеется, нет. И не потому, что они “неизвестные”, а неизвестные они потому, что не выражают синтаксических отношений двух различных языковых игр, впрочем, последнее утверждение тавтологично.

Нет пропозиции “причина и следствие”, есть пропозиция “начала и конца”, демонстрирующая рефлексивность игровой значимости, а не всеобщую связь “всего со всем”.

Тогда, если причина и следствие - игровые интерпретации синтаксиса прошедшего, то, изменив их, мы изменим причины наших следствий. Но это чудовищная чушь! Но только на первый взгляд.

Дело в том, что изменение интерпретаций синтаксических отношений наших игр равносильно изменению самой формы жизни (самого нашего ”я”), поэтому так трудно сомневаться в пропозициональном характере причинно-следственной связи. Но мы можем обнаружить нарушение необходимости связи “причина и следствие” в любой форме мысли, лишь только выявим её логические формы, - когда рассматриваемая языковая игра и её синтаксис будут иметь одни и те же игровые интерпретации, исключая тем самым синтаксические отношения прошедшего, так как логические формы не представить вне (Л) их осуществления (И).

Например, следствием чего является понимание закона тождества А=А? Следствием опыта мысли, но сам опыт уже предполагает осуществление этого закона, иначе никакое понимание не возможно без осуществления самого понимания (И→И). Таким образом, закон тождества и начало понимания вообще беспричинны, поскольку их смысл истолковывается вне синтаксических отношениях прошедшего (Л→И).

Но это не единственный пример нарушения необходимости причинно-следственной связи. Как только в физике условия опыта включили в себя его математическое толкование, т.е. когда ранее устраняемый и невлияющий наблюдатель превратился в принцип дополнительности, а смысл эксперимента стал явно зависеть от интерпретирования исследуемого объекта, - когда знаки физики стали выражать синтаксические отношения настоящего (И→И), тогда из физики стала исчезать причинно-следственная обусловленность. События приобрели принципиально вероятностный характер, так как нельзя “представить” само осуществление этого “представления” (невозможность устранения влияния на эксперимент наблюдателя) и, следовательно, нельзя истолковать бессодержательность данности “представленного” необходимостью игрового интерпретирования причинно-следственной связью.

Причинно-следственная связь исчезает там, где исчезают синтаксически отношения прошедшего (Л→И) - представленного. Хаос исключает содержательную представленность - и в описании хаотических систем возникают бифуркационные состояния, странные аттракторы и т.д. Я думаю, что более сведущий читатель способен найти больше аналогичных примеров.

Мне осталось затронуть исторические зависимости.

Была ли гражданская война в Риме следствием убийства Цезаря, или гибели Помпея, или безвестной кончины Красса? Является ли могущество Римской империи отпечатком личности Октавиана? - Ответ зависит, в каком синтаксисе вы интерпретируете историю Рима, каков ваш подход. Именно он и будет определять причинно-следственную связь в истории, и глупо искать “объективность” такой связи, её нет вне её же игровой интерпретации.

Почему же нет необходимости “причины” в истории? - Потому, что “история” как наука (языковая игра) сама полагает содержание своих знаков, историю нельзя продемонстрировать ещё раз отдельно от синтаксических интерпретаций (Л→И), её значения указывают на само осуществление синтаксиса (И→И), т.е. выражают синтаксические отношения настоящего, а не прошедшего, исключая демонстрацию герменевтического круга, в котором его бессодержательность осуществления интерпретируется необходимостью связи “причина и следствие”.

§3 Логическая связь.

Логическая связь - смысловая связь, выраженная в значениях логической формы, следовательно, к ней относится всё то же самое, что мы сказали относительно причинно-следственной связи, за исключением одного - способ синтаксического рассмотрения логически связанного не может быть произвольным, а только представляющим отношения логической формы (И→И) как отношения синтаксиса прошедшего (Л→И).

В логической форме её содержательные отношения указывают на само осуществление синтаксического толкования (И→И), она не отличима от своего синтаксиса (закон тождества). Синтаксические отношения прошедшего (Л→И) для неё не выполняются, но всё же мы говорим о логической связи как о *необходимой*. Что позволяет нам её так толковать?

Указатель “истина” - “знак” как “пропозиция” представления, существующий до логического рассмотрения, - смысл денотата. Он позволяет разграничить два одинаковых содержания языковой игры и её синтаксиса, определив в пропозициональности переменных логики синтаксические отношения прошедшего (Л→И), так как демонстрируемая “истина” содержательно (И) представлена “наличностью” знака (суть его пропозициональности), а её смысл бессодержательно (Л) демонстрируется логическими связками.

Но только мы спросим о смысле самой “истины” (нарушив синтаксис прошедшего), как тут же придём или к тавтологиям, или к кругу парадокса. Разумеется, говорить о логических связях парадокса или тавтологий как о причинно-следственной связи нельзя, так как в них причина и следствие не различимы (курица и яйцо): представленность знака демонстрируется бессодержательной значимостью герменевтического круга, и наоборот. Логическая связь только тогда будет оставаться необходимой, когда “истина” не будет интерпретироваться в её же осуществлении игрового смысла, иначе - мы получим апории теорем Гёделя. В этом суть бессодержательности логических выводов. - Бессодержательность - истолкованная представленностью знака, - вот их содержание.

Логическую связь часто интерпретируют как импликационную связь, подразумевая некоторую предданность связывающих отношений. Но импликация, как я показал в третьей главе, интерпретирует не только синтаксические отношения прошедшего, но и настоящего, и будущего. Поэтому импликация не имеет отношения к логической связи как необходимой.

Действительно, в логике вывод возможен лишь от истинного суждения к истинному, т.е. от представленного к представленному в знаке (И), где само осуществление вывода внеположно (Л) ему, что и позволяет говорить о необходимости логического вывода. Но если не обращать внимание на необходимость смысловой связи, то она может интерпретировать и синтаксические отношения настоящего (И→И), и будущего (Л→Л). Обратимся к ним.

§4 Ассоциативность и аналогия.

В синтаксисе настоящего, в отличие от синтаксиса прошедшего, представленные знаки демонстрируют бессодержательность осуществления языковой игры, истолковывающей их, - их наличие не в данности представления, а в возможности их содержательного толкования. Кроме того, что эти знаки требуют своего толкования, в нашем синтаксисе о них ничего не

скажешь, способ их толкования не представлен их структурой наличия, как в синтаксисе прошедшего (Л→И), который способен продемонстрировать его в герменевтическом круге. Иными словами, представленные к рассмотрению знаковые связи требуют в интерпретациях синтаксиса полагания своей игровой структуры, так как никакого другого игрового содержания, до осуществления синтаксического рассмотрения, они не имеют, их содержание не представлено к демонстрации. С этого полагания и начинается синтаксическое интерпретирование. Следовательно, смысловая связь настоящего (И) - само осуществление содержания (И) синтаксических суждений И→И.

Если в синтаксисе прошедшего интерпретации рефлексируют (демонстрируют) над представленным содержанием (Л→И) и, следовательно, могут интерпретировать бессодержательную значимость осуществления герменевтического круга необходимостью смысловой связи, то в синтаксических отношениях настоящего, когда знак указывает на само устраняемое осуществление синтаксиса вне рефлексии (И→И), разумеется, демонстрации герменевтического круга быть не может, самоустраняемое демонстрирование невозможно, и смысловая связь не может быть необходимой. Она достоверна настолько, насколько осуществимо её игровое толкование (любое толкование!), т.е. достоверностью смысловой связи настоящего является достоверное формы δοξα - волеполагание.

Примером такой связи является ассоциативная связь.

Мы говорим: “А у нас вызывает ассоциацию с Б”. Вызывает, а не представляет, как таковой ассоциации без нашего рассмотрения А нет, ничто А не связывает с Б без ассоциативного рассмотрения. Ассоциация не представима в синтаксисе, а осуществима в нём, ассоциацию нельзя продемонстрировать (в отличие от аналогии, см. ниже), её можно только пережить. Поэтому бессмысленно говорить о необходимости ассоциаций, ассоциация может быть любой, главное, она должна быть осуществимой.

Но ассоциацию можно “испытывать”, - возражаете вы.

Испытываем мы не ассоциацию, а представленный знак, указывающий на возможность её осуществления, именно его представимость мы толкуем воздействием на нас, но это уже происходит в синтаксисе прошедшего.

Смысл ассоциации волеполагается нами. Для причинно-следственной связи её смысл был представлен в синтаксисе, мы умели продемонстрировать игровое содержание: обращаясь к шахматам, мы знаем как пользоваться игровыми фигурами, представленные знаки имеют демонстрируемое игровое содержание, мы знаем, что с ними делать и, следовательно, можем интерпретировать связь как необходимую или “правильную”.

Возникает вопрос: как быть с аналогией? Аналогическая связь, конечно, не может быть необходимой, но, с другой стороны, мы говорим о “представленных аналогиях”, о “точных и неточных аналогиях”, и о “неверных аналогиях”, т.е. как бы выстраиваем над ними синтаксис логической “истины”.

Несомненно, аналогия - ассоциативная связь, но осмысление этой связи происходит в следующем синтаксисе к уже осуществлённой, пережитой ассоциации, где вместе с представленными аналогичными значениями так же представлены структурные связи осуществлённой

ассоциации. Поэтому синтаксическое рассмотрение аналогий происходит в синтаксисе прошедшего, что и даёт возможность говорить о “точных” и “неточных” аналогиях. Но всё равно, говорить о аналогиях мы можем, лишь зная правила по которым они проводятся. Находясь вне культурной традиции востока, нам не понять его поэтические аналогии, но нам не нужна никакая традиция, что бы понять индексал “это”.

Ассоциации и аналогии в явном виде выражают игровую обусловленность смысловой связи, так как в отличие от причинно-следственной связи, не демонстрируют своего игрового содержания и не могут быть интерпретируемы как необходимые.

Иными словами, если для причинно-следственной связи её знаки указывают на демонстрируемое (Л) содержание (И) игры, то знаки ассоциации, их часто называют символами, требуют осуществления своего содержания (И) вне рефлексии (И) отношений прошедшего, т.е. в синтаксисе настоящего И→И. Знак в синтаксисе прошедшего - указатель на место в демонстрируемой структуре игры, а символ в синтаксисе настоящего - указатель на само внеположное осуществление синтаксиса, - поэтому символ нельзя понять, не пережив его. Только опыт такого переживания наполняет символ содержанием. Но, помня об отношении ассоциаций и аналогий, можно сказать, что рано или поздно все символы обратятся в знаки. Это обстоятельство займёт важное место в третьей части моей книги.

§5 Интуиция.

Нам осталось рассмотреть самую таинственную из всех смысловых связей - интуитивную связь. Если синтаксис настоящего имеет в знаках представленный указатель на своё собственное осуществление, внеположное знаку, то синтаксис будущего вовсе не имеет никакого представимого указателя (Л→Л), что даёт основание считать интуицию чем-то нереальным, несуществующим, фиктивным.

Что же тогда интуиция? - Смысловая связь пропозиции молчания, бессодержательная значимость формы памяти вне всяких игровых интерпретаций. Интуитивная связь говорит о неозначаемости существования в существующем, о их принципиальной нетождественности. Но как тогда говорить о интуиции как о смысловой связи?

Сначала ответим на вопрос: чем является интуиция по отношению к содержанию языковых игр? - Ответ ясен, - она сама возможность осуществления языковых игр, т.е. указатель на саму демонстрируемую молчанием рефлексивность формы памяти.

Когда мы говорим об интуиции, мы говорим: “я интуитивно чувствую это”, “чувство” указывает на внеигровую (внеязыковую) связь интуиции. Интуиция - значимость возможности осуществления, но не само игровое осуществление; возможность смысловой связи, но не сама смысловая связь. Интерпретируя значимость этой возможности как реализацию игры, мы толкуем интуицию некоторой осуществлённой, но невидимой смысловой связью. По сути мы толкуем возможность пропозиционального демонстрирования формы памяти, поэтому всё пропозициональное можно считать интуитивным.

Например, понятие тождественного - интуитивное понятие, полагающее свой смысл существующим до всякой игры, т.е. в любых играх и значениях. Объяснить это невозможно. Чтобы понять значение “тождественного”, надо уже иметь возможным помыслить его тождественным себе, следовательно, смысл “тождественного” в его возможности демонстрирования себя в герменевтическом круге, который мы интерпретируем тавтологией А=А.

Можно выразиться более обще, что любые пропозициональные отношения как игровые демонстрации бессодержательной значимости являются интуитивными связями, возможностями своего же осуществления.

Интуиция не фикция, а такое же пропозициональное отношение формы памяти, как и закон тождества, но интуиция никогда как игровое содержание не может быть предметом синтаксического рассмотрения, синтаксис возможен лишь к её реализациям в играх.

Это выражается в двойственном характере интуитивных значений. С одной стороны, закон тождества является нашим волеполаганием: его “законность” указывает на значимость его осуществления в любом значении - это форма δοξα. С другой стороны, мы говорим о тождественном лишь в пред-ставленных тавтологиях, демонстрируя данность закона тождества, его значимость как форму επιστημη. То есть интуитивные значения могут быть сразу двух форм!

Парадокс объясняется просто. Мы судим о бессодержательных отношениях памяти (Л→Л) лишь посредством содержания игровых связей (Л→И, И→И), демонстрируя в нём герменевтический круг, выявляющий обе формы значимости.

Подводя итог, можно сказать, что интуиция - это ускользающая сторона игровой реальности, чьё ускользание тождественно осуществимости языковых игр.

Часть III.

Языковые игры.

Глава 14.
Формальная герменевтика.

§1 Правила языковых игр.

Смысл - осуществление языковой игры, репрезентирующее форму рефлексии памяти, бессодержательность которой устраняется из игровых интерпретаций этим же осуществлением игры.

То, что мы о любом значении можем говорить не только как о содержательном моменте игры (шахматный ход ладьёй), но и как об “истинном - ложном” или “правильном - неправильном”, выражает рефлексивность смысла, устраняемую из содержания, но устраняемую так, что сама игра своим осуществлением предполагает возможность толкования устраняемого (репрезентативность), т.е. возможность собственного понимания.

Действительно, почему существуют игровые правила? Не достаточно ли самих игр? - Не достаточно, так как мы можем ошибаться в играх, выражать их рефлексивности вне их содержания. Следовательно, смысл правил игры связан с игровой ошибкой (ложь - рефлексия), когда мы находимся вне игры и рассматриваем её осуществление в её содержании. Причём, находясь вне игры, понимая её, мы пытаемся найти то, чего в ней не было, когда мы в неё играли, но неустранимо важное для неё - её забываемое осуществление.

Мы ищем игровые правила - значит мы осуществляем понимание забываемого в игре, - её “играющее я” (единство осуществления), но само это понимание также является языковой игрой, если оно осмысленно, само понимание также забвение своего осуществления, следовательно, мы пытаемся интерпретировать собственное устраняемое осуществление значениями и смыслами другой, понимаемой нами игры. А это ничто иное, как синтаксические отношения двух игр.

Получается, что любая игра подразумевает собой возможность интерпретации своего осуществления в правилах синтаксиса. У любой игры должны быть осмысленно представимые правила (метафизика и парадокс не игры). *Всё, что имеет смысл может быть истолковано.*

Более того, всё, что имеет смысл требует своего толкования своим осуществлением. “Требование” - интерпретация рефлексивности смысла, “забвения в памятовании” как данности нам нашего существования. Сама форма памяти ведёт нас по пути синтаксического выявления правил языковых игр.

Итак, что же такое правила языковых игр?

Правила языковой игры - это толкование бессодержательной значимости её осуществления в игре её синтаксиса. Или, правила - толкование формы памяти в структуре игровых

связей рассматриваемой языковой игры, т.е. то же самое, что мы раньше называли “истиной”. Недаром “истина” и “правильность” синонимы.

Теперь мы не будем касаться индексала “истины”, как раньше, сейчас нас будет интересовать как вообще могут осуществляться интерпретации бессодержательного содержанием языковых игр. Нас будет интересовать смысловая структура таких интерпретаций.

Если правила - истолкованность бессодержательного, то казалось бы, структура правил может быть какой угодно, лишь бы она отражала структуру рассматриваемого, так как к бессодержательному подходит всё, но само толкование также осуществление бессодержательной формы, поэтому правила должны выражать эту рефлексивность бессодержательного, а не быть какими угодно. Правила своей структурой должны выражать синтаксические отношения.

С другой стороны, структуры правил могут быть продемонстрированы в любых содержательных связях. Более того, от содержательных интерпретаций зависит как полно и глубоко будет понята, т.е. продемонстрирована рефлексивность игрового смысла, как глубоко будет понимание осуществляемого в нашей памяти, и, следовательно, как разнообразны и широки будут языковые игры, появляющиеся на пути синтаксического рассмотрения.

Наша задача рассмотреть, что влечёт с собой синтаксическое раскрытие языковых игр, что скрывается в его структуре.

§2 Репрезентативность герменевтики.

Коль скоро глубина понимания зависит от выбора содержательных значений, то какое содержание нам выбрать, каков будет наш путь толкования синтаксических отношений языковых игр? Каковой должна быть наша герменевтика?

Безусловно, осуществляя понимание в тех или иных значениях, мы так или иначе выразим смысл синтаксиса в терминах ли науки, богословия, - всё равно. Но в любом случае наше понимание будет осуществляться как языковая игра, и поэтому будет интерпретировать в той мере, в которой позволяет её “играющее я”, - устраняемое из содержания осуществление. Мы же хотим идти как можно дальше, мы не можем оставить ни одного “играющего я” вне рассмотрения. Следовательно, мы должны поставить своей целью осмысление самого устраняемого осуществления игры, мы должны рассматривать смысл как форму рефлексии памяти, то есть понять, как эта устраняемая форма репрезентирована в содержании языковых игр. Осуществляемое нами понимание должно быть формальным пониманием, а наша герменевтика - формальной герменевтикой.

Только формальная герменевтика, созданию категориального аппарата которой были посвящены первые две части книги, способна указывать на ускользающее осуществление, демонстрируя его в логических формах. Напомню, логическая форма выявляется тогда, когда языковая игра и её синтаксис имеют неотличимые содержательные интерпретации, тем самым синтаксис демонстрирует осуществимость своего содержания. *Понимание репрезентирует себя в понятом*.

Как далеко может идти это формальное понимание?

Не дальше выраженного в языковых играх нашей формы жизни. Иначе, понимание ограничено метафизикой “истины”, тем, что об “истине” говорят языковые игры, что они имеют в виду под нашим “я”. Формальная герменевтика выражает полностью смысл и “истины”, и “я”, но платит за это бессодержательностью выявленного, так как, в конце концов, демонстрирует саму внеположную всему форму памяти.

Но для чего нужно такое понимание?

Всё дело в этом прагматическом фантоме смысла “для чего”, как будто понимание является способом приспособления чего-то к чему-то, причём, последнее что-то в понимании не нуждается, так как само понимание “для него”. Понимание мыслится инструментом согласования, а не осуществлением всего осмысленного. Иными словами, в этом “для чего” выносится из рассмотрения смысл самого “для чего”, то есть того, что его осуществляет, - в нём забывается смысл того “я”, ради которого и существует “для чего”, смысл этого субъекта, этого “я” мыслится априорно ясным, т.е. используется без объяснений.

Откуда берётся этот субъект? - Он сам является результатом и инструментом определённого способа понимания - рефлексии сущего (знака). Его создала определённая форма мышления, и поэтому мы не можем выносить его за границы понимания вопросом “для чего?”, так как сразу в априорности теряется смысл предданности “я”. Мы не можем оставить в априорной темноте этот субъект, мы должны разоблачить его до игровой иллюзии, цель которой - осуществление определённой формы жизни.

Формальная герменевтика выявляет смысл того, что раньше мыслилось пропозиционально, она выявляет смысл самой пропозиции, формальная герменевтика не “для чего”, она сама создаёт или переиначивает в новые смыслы старые метафизические идолы, определяя новое пространство для всякого “для чего”, и, главное, по-новому осмысливает наш центральный идол - наше я, а значит и весь нам мир. Формальная герменевтика - попытка серьёзно глядеться в старые ценности и, наконец-то, не провозгласить, а переоценить их на самом деле, исходя из их же “сущности”.

Повторю самое важное, моя герменевтика разоблачает “я”, “личность”, указывая, что то, чем мы считали себя, не цель и не субъект жизни, и даже не её точка перспективы, а всего лишь инструмент рефлексии памяти, пытающейся репрезентировать саму себя, т.е. создать другой мир в представленных знаках - отсюда вытекает и “трансцендентное”, и “потустороннее”, и сам “Бог”, и наука, и философия, и всё переустраивающая техника.

Формальная герменевтика равно десакрализует мир религии и мир науки, и вообще всё, даже саму себя, низводя свой смысл до демонстрации бессодержательной значимости в указателе на собственное указывание.

§3 Синтаксис и форма жизни.

Итак, мы пытаемся осмыслить правила языковых игр, и как только мы предпримем нашу попытку, мы сразу вступаем в синтаксические отношения, толкующие в структуре правил бессодержательную форму памяти, следовательно, эта структура должна демонстрировать пропозицию значения, известную нам по первой части наших исследований.

Синтаксическое толкование может быть сколь угодно многообразным, но в нём всегда будут иметь место определённые игровые связи, выражающие рефлексию пропозиции значения. Любые синтаксические моменты, будь то “Бог”, “значение”, “бытие” и т.п., будут всегда иносказаниями бессодержательной значимости формы памяти, демонстрируемой осуществлением синтаксиса.

Тогда, что мы исследуем, что нам могут рассказать синтаксические суждения, если они всегда иносказательная догадка, имитация чего-то неуловимого и близкого?

Разумеется, мы не можем считать наше философское исследование подобно научному исследованию, так как в силу смысла выдвинутой нами центральной категории “забвения в памятовании” у нас никогда не будет адекватного метода анализа, того, что даёт основание говорить о научном овладении предметом исследований. Поэтому суждения синтаксиса никогда не будут иметь характер алгоритма использования изучаемого предмета, в данном случае нашей формы мысли, так как само “использование” также является исследуемым предметом, сам “пользователь” исчезает из-под маски априорно ясного субъекта и становится способом существования, для толкования которого мы пользуемся его значимостью - “я”.

В силу сказанного, философский синтаксис самая бесполезная вещь в мире.

Попытаемся задать вопрос иначе, не что мы исследуем, а что осуществляется нами при синтаксическом исследовании правил языковых игр? Это гораздо важнее, так как определяет не отнесённый от нас предмет, а создаёт нас самих в нашем способе мышления.

В этом созидании нашего “я” и содержится суть синтаксических рассмотрений. Синтаксис, интерпретируя бессодержательную значимость формы памяти единством игрока, создаёт новую игру, в содержании которой мы осуществляем понимание собственного существования, толкуя его бытием нашего “я”. Языковые игры и их синтаксисы осуществляют семантическую истолкованность нас самих , помещая новые смысловые значения, интерпретирующие “я” (смерть, желание, грех, физиологичность), в старые структуры, - синтаксис редуцирует последовательность языковых игр, образуя ту или иную форму жизни.

Суждения синтаксиса - путь раскрытия в языковых играх форм мышления, путь создания культуры, т.е. того, что мы мыслим человеком.

Зададим вопрос, почему я разделяю одну форму жизни от другой, является ли это произволом анализа или лежит в самих синтаксических отношениях?

Всякий синтаксический путь заканчивается выявлением логической формы: индексальной структуры, демонстрирующей пропозицию значения. Обычно содержательное толкование этой структуры называют метафизикой, так как она всегда истолковывает существование досуществующими и всему предшествующими значениями. В структуре метафизики пропозиция значения выявлена настолько, насколько позволяют игровые связи и значения игр и их синтаксисов, приведших к логическим формам, а потому все языковые игры образуют в лице метафизики смысловое единство, толкующее их общего игрока. На основании последнего я и разделяю формы жизни как способы семантического толкования бессодержательно значимой формы памяти.

Эллинское понятие о человеке отлично от современного, и объясняется это не уровнем развития цивилизации, а скорее наоборот, уровень цивилизации определяется теми понятиями, которые стоят за нашим и эллинским “я”. Взять хотя бы понятие “единого”, выраженное в числе, вряд ли сейчас нам понятны (т.е. осуществимы в игровом содержании, а не перетолкованы на свой лад) числа, имеющие звуковой тон и геометрическую структуру, так же и грекам вряд ли было бы понятным наше функциональное единство числа - “нельзя дважды войти в одну и ту же реку”. Иррациональных чисел для греков не существовало, даже тогда, когда они на них наталкивались, они или объявляли их несуществующими, либо считали рационально вычисляемыми. В этом содержится одно из коренных различий двух генетически родственных, но всё же разных форм мысли. “Я” эллина и наше “я” - различны, нам остаётся только догадываться о полном содержании этого различия, перетолковывая затруднительные парадоксы эллинских текстов.

Синтаксис, таким образом, осуществляет раскрытие форм мышления. Проследим, как связаны игровые моменты с метафизическими понятиями в нашей форме мысли, посмотрим, что скрывается за нашей метафизикой, как она себя выявляет и к чему ведёт.

§4 Кванторные суждения.

Чтобы говорить о правилах языковых игр, надо толковать бессодержательно значимый индексал “истина” в глагольных интерпретациях рассматриваемой языковой игры (глава 8). Бессодержательность “истины” (правильности суждений) толкуется игровым единством всех суждений, в связях которых осуществляется (глагол) рассматриваемая языковая игра. Следовательно, суждения синтаксиса должны указывать на это единство как на “все” игровые значения, т.е. субъектом синтаксических суждений должен быть указатель на “всё” относящееся к игре, а игровой интерпретацией этого указателя (предикатом) будет другой индексал, говорящий об осуществимости языковой игры в указанных связях, т.е. указывающий на демонстрацию осуществления игры в её значениях.

Два названных указателя, создающих структуру синтаксических суждений, известны нам как два квантора: квантор всеобщности - $\forall$, и квантор существования - $\exists$. Первый квантор (как субъект структуры синтаксического суждения $\forall\exists$) указывает на рассматриваемые значения игры (на её круг), второй квантор (как предикат $\forall\exists$) указывает на игровую интерпретацию субъекта, говорящую об осуществимости или неосуществимости игры в указанных связях значений.

Оба квантора имеют смысл лишь в интерпретациях друг друга, так как смысл одного является осуществлением толкования другого.

Что значит “всё”? Что значит “существовать”? - Отвечая на эти вопросы, мы вынуждены обратиться к суждениям, которые нельзя интерпретировать без их осуществления, без демонстрации самого указывания $\forall$ и $\exists$ как “это” и “я”, собственно, это одни и те же индексалы. *Такие суждения, толкование которых не возможно без осуществления их демонстрации, мы будем называть индексальными или кванторными суждениями*. Индексал - всегда демонстрация указывания (осуществляемое нами действие).

“Всё” имеет смысл , если я могу указывать на “это”, “это” и “это”..., как на “любое” и “некоторое” - последнее, интерпретация возможности подобного указывания, т.е. интерпретация индексала ∃ в структуре ∃∀.

“Существовать” имеет смысл указателя на бессодержательную значимость самого указывания как отличного от указанного “это” - интерпретация ∀ в структуре ∀∃.

Кванторная структура синтаксических суждений демонстрирует бессодержательность указателя на собственное указывание, чья игровая истолкованность в нашей традиции известна как “знак” и “значимость”, “сущее” и “сущность”, “это” и “я” и т.д. Содержательное толкование индексального суждения в то же время является “забвением”, т.е. устранением из содержания игры невозможности разъединения “значимости” и её “осуществления”, рождая на свет понятия “сущего” и “его бытия”, два указателя на “тождественное” и “его иное” - на пропозицию игровой значимости, за которой всегда стоят демонстрации индексальных суждений ∀∃ и ∃∀.

Любая игра осуществляется как забвение того, что все её толкования являются осуществлением собственных толкующих суждений, а не только “толкуемого” в них содержания. Пример - вспомним платоновские “лошадь” и “лошадность”. Не интерпретации ли это наших кванторов? Лошадь - указатель на всё имеющее содержание “лошади” (∀); лошадность - интерпретация осуществления (∃) указывания на “лошадь”, т.е. бессодержательный индексал “я”. И так как один квантор без другого не мыслим (игровое забвение в демонстрации ∀∃ и ∃∀), то и получается, что “лошадь” и “лошадность” равно значимы и равно осуществимы. И вот мы уже стоим на выходе из платоновской пещеры и созерцаем идею “лошади”.

Так что же осуществил в своём понимании Платон? Открыл ли он мир идей? - Нет, он осуществил формальное интерпретирование синтаксических отношений, пересказав их в своей мифологии.

§5 Кванторы и герменевтический круг.

Итак, понимание правил языковых игр осуществляется в синтаксической языковой игре через структуры кванторных суждений ∀∃ и ∃∀. Значения рассматриваемой языковой игры, на которые указывает индексал ∀, должны быть интерпретированы синтаксисом как значения в связи которых языковая игра осуществилась. Индексал ∃ указывает на осуществимость игры, но сам ей не является, в силу своего индексального характера, поэтому он должен быть сам проинтерпретирован в синтаксисе. Из второй части наших исследований мы знаем, что индексал “истины” интерпретирует осуществимость игры в демонстрации герменевтического круга. В следствие этого, индексал ∃ должен быть истолкован как субъект синтаксического суждения в герменевтическом круге. Но что будет предикатом в этом случае?

Так как синтаксические интерпретации являются глагольными интерпретациями, то иным действия глагола рассматриваемой игры (∃) будет предмет глагольного действия, т.е. единство игровой значимости в представленных значениях (∀). Таким образом, предикатом для ∃ будет указатель на всё демонстрирующее осуществление языковой игры, т.е. квантор

всеобщности ∀. Осуществление синтаксиса толкуется данностью представленного к рассмотрению, замыкая демонстрируемый круг игры.

Мы приходим к выводу, что структура синтаксического толкования, начатая суждением ∀∃, должна быть закончена другим кванторным суждением ∃∀. Причём, в начале квантор ∀ указывает на бессодержательность “данности” рассматриваемых значений, а в конце на бессодержательную значимость синтаксической демонстрации, в которой через тавтологическое замыкание круга игры отождествляются обе бессодержательные значимости (игровое забвение). Тогда полная структура синтаксического рассмотрения будет структурой герменевтического круга, выявленного в индексально-кванторной форме:

$$\forall\exists\to\exists\forall.$$

Первое кванторное суждение демонстрирует тождественную себе значимость игровой интерпретации: ∀ - указатель на предъявленное и значимое в памяти - знак, индексал ∃ указывает на осуществление указывания, устраняемое в знаке и интерпретируемое возможностью осуществления смысла знака. Второе кванторное суждение ∃∀ демонстрирует ту же пропозицию игровой значимости, но в рефлексивном толковании её устраняемого осуществления, т.е. говорит о значимости осуществления первого суждения. Следовательно, кванторное суждение ∃∀ демонстрирует пропозицию игровой связи (“и-или”) в рефлексивном интерпретировании пропозиции игровой значимости (“тождественное-иное”).

Можно заметить, что суждение ∀∃, указывающее на игровую значимость, интерпретирует её иным игровой связи (∃), а суждение ∃∀ интерпретирует игровую значимость тождественным связи (∀). То есть, кванторная структура ∀∃ представляет суждение формы επιστημη, а ∃∀ - суждение формы δοξα. В единой языковой игре эти суждения образуют или форму утверждения достоверного, или гетерономные формы в круге парадокса, и там, и тут, демонстрируя один герменевтический круг.

Из приведённых рассуждений можно описать две формы утверждения достоверного языковых игр в следующих кванторных структурах:

форма επιστημη - $\forall\exists\to\exists\forall$;

форма δοξα - $\exists\forall\to\forall\exists$.

Две представленные структуры интерпретаций понимания можно назвать основанием формальной герменевтики. Обе формулы равнозначны. Вторая формула также является кванторной структурой синтаксической игры, как и первая, но только рассматривающей языковую игру другой формы, формы δοξα. Но мы в дальнейшем под структурой синтаксиса будем иметь ввиду первую формулу, так как нас интересует последовательность синтаксических рассмотрений той же формы επιστημη.

Заметим, что наши формулы гетерономны в рамках одной языковой игры и, следовательно, утверждение достоверного $\forall\exists\to\exists\forall$ осуществляется устранением из интерпретаций суждений второй формы, что будет выражаться в следующей записи: $(\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$.

Ранее мы утверждали, что интерпретации синтаксиса являются глагольными интерпретациями, - глагол, на первый взгляд, выпал из нашего кванторного толкования. Но мы забыли об индексальном характере кванторных суждений, - то, что их не возможно интерпретировать

без их демонстрации (без осуществления действия внеположного им игрока). Это и говорит о глагольном характере связи $\forall\exists\rightarrow\exists\forall$, требующей всегда её демонстрирования нашим осуществлением, что позволяет толковать осуществимость рассматриваемой игры осуществлением самого синтаксиса.

Кванторные суждения имеют тринарную структуру, подразумевающую под третьим индексалом демонстрацию нашего “я”.

Глава 15.
Наличность. Топос. Сема.

§1 Наличность - демонстрация кванторных суждений.

Обратимся к первому суждению кванторной структуры синтаксиса, к суждению ∀∃. Его субъект∀ указывает на рассматриваемую игру как на пред-данность предъявленных значений, в связях которых эта игра осуществлена, - то, что мы раньше именовали (глава 4) пространством-вместилищем всех возможных осуществлений (интерпретация предиката ∃) игры. Таким образом, суждение ∀∃ является структурой интерпретирования игровой значимости как значений формы επιστημη, оно демонстрирует значимость этой формы.

В другой структуре синтаксиса ∃∀→∀∃ рассматриваемые значения так же будут значениями формы επιστημη, так как суждение ∃∀, демонстрирующее форму δοξα, возможно толковать лишь в связи с суждением ∀∃, так как именно оно представляет его (“это ∃∀“) к рассмотрению синтаксиса. Не забудем, что мы говорим о структуре синтаксиса. Чтобы понять волю, её надо выразить.

В любом случае синтаксическое рассмотрение предполагает “наличность” предъявленных к рассмотрению значений. Указатель ∀ демонстрирует смысл “наличности”. “Это” всегда “нечто это”, иное, чем сам указатель “это”, чем его указывание, в отличие от указателя ∃ -”я”, неспособного быть иным от себя самого, - “я” всегда указывает на своё осуществление указывания: если это не так, то кто тогда указывает?

“Наличность”, таким образом, является интерпретацией кванторного суждения ∀∃, т.е. интерпретацией структуры синтаксического толкования.

Уточним смысл наличности - это интерпретирование внеположности рассматриваемых значений к синтаксическому толкованию их смысла (синтаксис прошедшего).

Итак, условием синтаксиса выступает наличность рассматриваемых значений (знаков), но что это означает с точки зрения языковых игр? - То, что её игровой смысл не может быть выражен в синтаксисе как её же осуществление, а только указан или продемонстрирован как налично предъявленный. Но всегда ли это возможно? Может случится так, что синтаксис осуществит новую (отсутствие указателя на наличность) игровую интерпретацию представленного к рассмотрению и использует её в её же толковании “истиной”. В этом случае условие “наличности” как внеположности синтаксиса рассматриваемому содержанию игры нарушается, но “истинностное” толкование может осуществиться.

Поэтому мы будем различать *наличные языковые игры*, чьё синтаксическое рассмотрение не нарушает условий наличности, и *неналичные языковые игры*, при синтаксисе которых условие наличности с неизбежностью нарушается.

§2 Наличная языковая игра. Топос.

Наличная игра обычно характеризуется референтными отношениями её значений. Например, перед вами часовой механизм. Как бы вы не старались понять его работу, вы никогда не измените сам механизм, иначе это будет не понимание, а конструирование или что-то иное, но не синтаксис к работе часового механизма. Другой пример- шахматы. Как бы вы не старались постичь искусство игры, вам никогда путём своего постижения не заставить коня ходить по диагонали. Иначе - это не шахматы.

В значениях наличной игры лежит что-то, что делает их постоянными, определённо значимыми. У этих значений имеется денотат, с которым они находятся в референтных отношениях, - как говорит современная логистика. Смысл этой фразы мы и попытаемся сейчас понять.

Мы не будем касаться денотата как независимо существующего мира. Такое утверждение для нас предвзято, т.е. находится во власти стереотипов определённых языковых игр. Мы выявим смысл референции как интерпретации кванторных суждений синтаксиса, благодаря которым осуществляют свой смысл “объективное” и “денотативное”.

Вступая в синтаксическое рассмотрение языковой игры, мы обращаемся к её значениям в структуре кванторного суждения ∀∃ формы επιστημη, вернее, само рассмотрение осуществляется как демонстрация индексальных суждений нашей кванторной структуры. То, что мы можем указать на рассматриваемые значения как на “это”, находящееся в нашей памяти, демонстрирует индексальную структуру синтаксиса. И до тех пор, пока мы будем осуществлять синтаксическую языковую игру, рассматриваемые значения будут участвовать в синтаксисе как значения этой кванторной формы.

Итак, мы пытаемся понять “постоянство”, “данность” структуры суждения ∀∃. То есть, мы пытаемся понять смысл значения формы επιστημη, что, в свой черёд, возвращает нас к 4 главе, к пространственной истолкованности пропозиции значения. Таким образом, денотативная определённость значений наличной игры является логической демонстрацией пропозиции значения в пространственном толковании. “Неизменность” и “пред-данность” денотата указывают на бессодержательную значимость формы памяти, выражая её в связях пространственных интерпретаций.

Но тогда подобное логическое выявление будет предполагать собой все атрибуты пространства-вместилища формы επιστημη. Наличная языковая игра должна образовывать в синтаксическом рассмотрении пространство своих значений - топос игры. Поэтому значения наличной игры 1) как предданность пространства-вместилища должны быть бессодержательно значимыми, т.е. знаками, - это гарантируется кванторной структурой синтаксических интерпретаций ∀∃. 2) Бесконечность пространства выражается в том, что знаки не определяют собой границ игры, её синтаксического смысла, - так как синтаксис внеположен рассматриваемым значениям. 3) Знаки должны быть изотропны, т.е. у всех них как у бессодержательно значимых должна быть одна индексальная структура ∀∃. 4) Смысл знаков определяется знаковой соотнесённостью в структуре топоса игры. 5) Значения в их структурной соотнесённости должны быть открыты, т.е. должны быть интерпретируемыми в игре синтаксиса. Все приведённых пять

пунктов перетолковывают пространственные атрибуты пропозиции значения перечисленные в конце третьего параграфа четвёртой главы.

Если внимательно присмотреться, то эти пять пунктов выражают смысл референтных отношений знака и денотата. Первый пункт говорит, что денотат должен существовать до указывающего на него знака, и знак своим указыванием не может ни породить, ни изменить денотат; 2) сам денотат, как наличность, указанная знаком, ещё не определяет своего смысла, который требует своего игрового осуществления: карман с деньгами и карман без денег равно наличны, их различие приобретёт смысл, если мы засунем в них руку (совершим игровую интерпретацию); 3) любой знак равно может указывать на любой денотат по условиям языковой игры, т.е. возможны переобозначения без потери смысла; 4) описание денотата (его изменений, функций) возможно как соотнесённость указывающих на него знаков, чья разница определяется местом в смысловой структуре топоса игры; 5) всегда можно указать на существующий денотат как на предъявленный и тем самым проинтерпретировать его “наличностью” знака.

Согласитесь, что без любого из этих пунктов референтные отношения невозможны.

Главное для нас - наличная языковая игра в синтаксическом рассмотрении представлена топосом своих значений, говорящим своей структурой, что в этой связи значений игра осуществима.

Что же необходимо, чтобы топос наличной игры был представлен к синтаксическому рассмотрению?

Необходимо, чтобы наличная игра была осуществлена в своих значениях. Но для чего нужен синтаксис, если есть сама осуществлённая игра? - Для того, что в содержании игры нет интерпретаций её внеположного осуществления, его мы можем понять лишь в синтаксисе.

Из сказанного следует, что *для синтаксического толкования языковой игры необходимо минимум её двукратное осуществление*: первое - как образующее в памяти предъявленный топос игры, - наличность как возможность её существования; второе- как синтаксическая демонстрация знаковых соотнесённостей топоса.

Предположим, что языковая игра может произойти лишь единожды, можем ли мы проинтерпретировать её содержание “истиной”?

“Единожды” подразумевает, что мы не можем более в памяти воспроизвести содержание игры, а раз так, то мы не можем осуществить синтаксической демонстрации её игровых связей, т.е. истолковать их “истиной”.

Приведу пример “собственного появления на свет или рождения мира” (взято из “О достоверном” Л.Витгенштейн). Мы не помним момента своего рождения на свет не столько из-за отсутствия у нас тогда развитого сознания, сколько из принципиальной невозможности толкования этого событи в силу его неповторимой единственности для нас самих, не позволяющей обратиться к нему в рефлексии синтаксиса. То же самое следует и в отношении рождения Вселенной. Поэтому, существовал ли мир до нас миллиарды лет или появился на пять минут раньше нас, или вовсе родился вместе с нами, для нас совершенно не проверяемо как “истинное” утверждение. Любой довод в ту или иную сторону будет сам обусловлен своим же

выбором, образуя порочный круг в доказательстве - круг парадокса. Ведь ничто не может отрицать, что “мир родился вместе со мной так, *как будто* (отказ от рефлексии) существовал до меня миллиарды лет”. Наше собственное и мировое рождение *не истинные и не ложные* события из-за отсутствия референтных отношений при их синтаксическом рассмотрении.

Итак, референтные отношения могут быть установлены с содержанием события происходящего в принципе не единожды, хотя с самим “фактом” события, безотносительно к его содержанию, референтные отношения возможны, так как бессодержательный “факт” может повторяться сколько угодно как неопределённое указывание “это”, что и даёт повод космогоническим и космологическим рассуждениям.

Нарушение референтных отношений обращает наше внимание к другим, неналичным языковым играм.

§3 Неналичные языковые игры. Сема.

Представим, что перед нами находится некоторый текст, в котором допущена опечатка, пропущена буква или не поставлена запятая, как в известном выражении: “казнить нельзя помиловать”. Из контекста содержания можно исправить ошибку и поставить запятую на надлежащее ей место, но, в любом случае, понимание представленного текста будет определяться самим способом понимания, сам синтаксис должен осуществить смысл представленных к его рассмотрению значений вне отношений прошедшего (глава 4,§5), а не продемонстрировать его в “наличии”. Следовательно, содержание рассматриваемого текста не будет наличным для его синтаксиса, а его значения не будут референтными. Нарушается первый пункт референтных отношений, описанных в предыдущем параграфе: топос языковой игры перестаёт быть преданностью пространства-вместилища всех её осуществлений, денотат (смысл текста) не существует до указывающего на него синтаксиса.

Действительно, где представлен смысл фразы “казнить нельзя помиловать”? Как не рассматривай её, этот смысл не перед нами. До тех пор, пока мы своей волей не сделаем выбор, т.е. не осуществим языковую игру понимания, а всякое понимание - синтаксис, и не укажем на одно из двух: “казнить, нельзя помиловать” или “казнить нельзя, помиловать”, - смысл представленной фразы не определён, его нет. Для осмысливания представленной фразы требуется наш выбор, а он ничто иное, как указатель на само наше понимание, на само осуществление синтаксической игры. Даже в моём случае, когда я использую в рассуждениях неопределённость этой фразы, я всё равно делаю свой выбор, т.е. даю ей этот смысл, осуществляя синтаксическую игру вне отношений прошедшего, а не просто указываю на него как на предъявленный мне в топосе знаков игры.

Рассмотренная нами языковая игра - текст с опечаткой является неналичной языковой игрой, так как синтаксис при её понимании осуществляет смысл её значений как свой собственный игровой смысл, - это будет в дальнейшем основным требованием неналичности языковых игр.

Попытаемся объяснить, что значит “не указывать на преданность смысла, а осуществить его как собственное игровое содержание”. То есть, чем отличается демонстрируемый

смысл в синтаксисе от его осуществляемого игрового содержания, ведь и тот, и другой участвуют в синтаксисе.

Пусть нам предъявлен какой-либо знак, например, иероглиф. Мы пытаемся понять его смысл, т.е. находимся к нему в синтаксическом отношении прошедшего, выраженном индексальным кванторным суждением ∀∃, указывающим субъектом ∀ на наш иероглиф. Понять иероглиф - значит проинтерпретировать его в синтаксической структуре ∀∃→∃∀, оканчивающейся тем же самым индексалом ∀, но уже на месте предиката суждения, т.е. ∀ указывает на осуществление смысла суждения ∃∀ синтаксиса как на нечто (“это”) демонстрируемое. С другой стороны, смысл указателя ∀ в ином его же осуществления указывания - “это”. Следовательно, ∀ на месте предиката указывает на неозначаемое осуществление синтаксиса как на представленный ему (внеположный) знак: *представленность знака интерпретирует внеположное осуществление самого синтаксиса.* И если в ходе синтаксических интерпретаций в топосе значений рассматриваемой игры такой знак с указанной выше интерпретационной функцией будет найден, то о смысле иероглифа можно говорить как о наличном, - указанном в топосе игры. Если же такого знака (интерпретирующего своей представленностью внеположное осуществление синтаксиса) в топосе игры не найдётся, то индексал ∀ будет указывать на неозначаемую в синтаксисе возможность его осуществления, т.е. указывать на своё же осуществление как на бессодержательную значимость “возможности” понимания иероглифа, интерпретируя иероглиф неопределённым знаком. Такое значение иероглифа назовём неналичным или семантическим значением, структура суждения которого субъектом указывает на само осуществление синтаксиса ∃∀, а предикатом, не находя нужных интерпретаций, требует дальнейшего осуществления синтаксического толкования, т.е. реализации игровой “возможности”.

Подводя итог можно сказать: наличным, индексальным значением будет значение, у которого в синтаксической структуре интерпретаций ∀∃→∃∀ второе суждение ∃∀ может быть проинтерпретировано знаком наличного топоса рассматриваемой игры ∀∃, т.е. (∀∃→∃∀)=∀∃. Неналичным или семантическим значением будет значение, у которого такая интерпретация невозможна, и которое требует самого осуществления синтаксиса как языковой игры вне синтаксической рефлексии прошедшего: (∀∃→∃∀)→∀∃→ ... . Семантическая интерпретация заканчивается не кванторным суждением ∃∀, а суждением ∀∃, предикат которого указывает на бессодержательную значимость самого синтаксиса, нигде в нём не представленную, - индексал “я” (∃), а субъект на предшествующие синтаксические суждения, т.е. на само осуществление синтаксической структуры (∀∃→∃∀), но уже как на бессодержательно предъявленный знак, бессодержательность которого интерпретируется предъявленностью самих синтаксических суждений, т.е. тем, что мы их помним и можем на них указать так же, как и на рассматриваемые значения топоса языковой игры. Семантическая интерпретация поэтому *является синтаксисом к синтаксису*, так как указывает на свои собственные суждения как на представленные.

В индексальной структуре (∀∃→∃∀)=∀∃ знак тождества говорит, что круг игры совершён и замкнут в тавтологии, так как мы нашли в топосе знак интерпретирующий бессодержа-

тельную значимость осуществления синтаксиса: суждения $\exists\forall$ и $\forall\exists$ тождественны. Для семантической структуры $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists$ круг игры не завершён, а только намечен путь или возможность семантических толкований, когда интерпретации синтаксиса рассматриваются как знаки представленного топоса. Структура семы $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists$ предполагает дальнейшее совершение игры, рассматривая себя как наличное значение “x”: $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, где после двоеточия совершается обычная индексальная интерпретация синтаксиса, конечно, если она возможна, первый индексал $\forall$ которой указывает на знак “x”. В дальнейшем подобное индексальное толкование семантических значений мы будем называть *обналичиванием* синтаксической языковой игры.

Продемонстрируем наши формальные структуры индексального $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$ и семантического $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$ интерпретирования на примере чтения текста на знакомом и незнакомом языках.

В первом случае мы читаем слово, т.е. представляем его как некий знак $\forall\exists$, затем мы его узнаём, вспоминаем его смысл $\forall\exists\rightarrow\exists\forall$ (осуществление памяти как языковой игры синтаксиса), на который указывает предикат $\forall$ и который совпадает (=) со знаком перед нами $\forall\exists$. Совпадение, в свой черёд, говорит, что языковая игра завершена, круг замкнут и слово нами прочитано. Вот, что означает запись $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$.

Рассмотрим второй случай, мы так же пытаемся прочитать незнакомое нам слово, т.е. представить его как знак $\forall\exists$, вспоминаем его $\forall\exists\rightarrow\exists\forall$, но предикат $\forall$ указывает на бессодержательную значимость осуществления синтаксиса, а не на знак топоса, т.е. мы знаем, что смысл есть (наличие как бессодержательная значимость), но мы не можем указать на него как на некий предъявленный в нашей памяти знак. Тогда мы играем дальше: берём словарь и интерпретируем его согласно алфавитному указателю, т.е. совершаем семантическую интерпретацию синтаксиса $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists$, благодаря которой находим знак перевода незнакомого слова $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x$, после чего читаем рубрику “x”, как в первом случае: $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$. В символической записи всё это выглядит так:

$$(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists.$$

Обратим внимание на второй элемент структуры семы $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)$, он совпадает с кванторной структурой формы $\delta o\xi\alpha$, а у нас он соответствует переводу по словарю. Действительно, с чего мы взяли, что знак “x”, указанный в словаре, соответствует знаку $\forall\exists$, представленному к синтаксическому рассмотрению? Ни с чего. Мы просто сделали неявный (игровое забвение гетерономной формы) выбор, допустили, что определение соответствия по словарю верно, т.е. совершили языковую игру формы $\delta o\xi\alpha$, что и отразила нам кванторная структура в составе семантической интерпретации $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x$ (если мы не будем доверять ни словарю, ни переводчикам, то мы никогда не узнаем незнакомого слова, - волеполагание - необходимость нашего понимания).

Доксический элемент семантической структуры $\exists\forall\rightarrow\forall\exists$ не такая уж маловажная вещь, допускающая выбор словарей. Дело в том, что этот элемент указывает при чтении текста индексалом $\exists$ на осуществление синтаксиса (индексал “я”) как на читателя и, с другой стороны, отождествляет (полагает - форма $\delta o\xi\alpha$) со знаком “x”, а он уже как знак $\forall\exists$ представлен в

топосе наличных значений. Выходит, что доксический элемент как бы перемещает читателя (осуществление синтаксиса - ∃) в представленный топос языковой игры, например, в читаемый роман. Ранее это называлось - быть захваченным чтением, жить среди героев романа, переживать нуминозное мифа. И если автор сумел заставить читателя совершить этот интерпретационный элемент, осуществить его своей волей, как бы обращаясь к словарю чувств и образов, то это талантливый автор. Секрет таланта, таким образом, не в яркости представленного, а в умении заставить читателя совершать доксический элемент структуры семантических интерпретаций. Не подчинить читателя, а дать ему возможность изъявить себя в представленных образах, так как подлинное понимание является в то же время и самоизъявлением. Мы это только что показали на формальном уровне. Совершить же этот элемент формы δοξα читатель способен только по собственной воле. Хотя "собственная воля" - также условная игровая интерпретация.

§4 "Я" - сема и знак.

Кванторы ∀ и ∃ можно рассматривать, как говорилось ранее, интерпретациями индексалов "это" и "я", соответственно. Теперь мы поведём речь о семантической истолкованности индексала "я", индексала на собственное осуществление указывания, интерпретируемого "игроком" наших игр. То есть, речь пойдёт о семантической структуре того, что мы привыкли мыслить собой, своей личностью, сутью человеческого я.

В чём формальный смысл нашего "я"?

Сразу укажем на неналичный характер "я", интерпретируемый кванторным суждением ∃∀. Субъект суждения указывает на собственное осуществление (∃), бессодержательная значимость которого должна быть интерпретируема индексалом ∀, т.е. неким представленным знаком (обычно нашим телом), чья внеположная представленность толкует бессодержательность осуществления индексального суждения. В формальном виде сказанное выглядит так:

$$(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists.$$

Первая часть формулы интерпретирует обналичивание собственного осуществления синтаксиса, демонстрируя его в знаке "х"; вторая - является индексальным рассмотрением знака "х" как данного и внеположного синтаксическому демонстрированию.

Как видно, формула понимания индексала "я" почти полностью совпадает с кванторной структурой семантических интерпретаций, с той разницей, что в нашем случае отсутствует суждение ∀∃, так как интерпретируется бессодержательная значимость осуществления синтаксиса, не представимая в нём самом.

Нашу формулу можно назвать кванторной структурой "значимости" (знака) безотносительно к предъявленному содержанию, т.е. кванторной структурой формального знака, как нечто предъявляемого, т.е. *структурой символа*.

Эта структура является предъявлением непредъявляемого осуществления формы памяти, т.е. структурой "забвения в памятовании", так как в ней из ниоткуда возникает предъявленность знака "х", толкуемого значимостью вообще. Но "ниоткуда" не мыслимо в содержании игр, даже как "ниоткуда" оно в игре должно иметь начало и конец. Чтобы устранить из

содержания безосновательное “ниоткуда”, забыть его, оно интерпретируется пред-данностью знака, тем, что знак мыслится самостоятельно существующим по отношению к синтаксическому рассмотрению $(\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$, - индексал “я” интерпретируется как “это я”.

Кванторную структуру знака можно расшифровать в словах: “я” являюсь вот “этим я”. И от ныне “это я” будет говорить мне о моём существовании, об осуществлении моих языковых игр в синтаксическом рассмотрении “этого я” - $\forall\exists$, т.е. подставляя в начало нашей структуры знака суждение $\forall\exists$ (“это я”), мы получаем структуру семантических интерпретаций:

$$(\forall\exists\to\exists\forall)\to\forall\exists=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists,$$

в которой бессодержательность знака обретает игровое содержание, как “этот” знак с “этими” семантическими толкованиями $(\exists\forall\to\forall\exists)$. Моё “я” становится “личностью”.

Рассмотрим семантическую структуру несколько иначе, а именно:

$$\forall\exists\to(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists,$$

из такого рассмотрения видно, что все игровые смыслы имеют смысл лишь постольку, поскольку рассматриваются как наше собственное осуществление памяти. Всё существующее “существует” только в игровом толковании наших игр, механизмом или структурой такого толкования является моё “я”, т.е. структура бессодержательной значимости:

$$(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists.$$

Из этого следует, что наше “я”, моя “личность” из субъекта собственного существования превращаются в способ семантического интерпретирования.

§5 Наличность и память.

Синтаксические отношения, глава третья, в зависимости оттого, какую игру рассматривает синтаксис: иную себе, своё осуществление как смысл “этого значения” или как своё игровое единство (круг игры), могут быть синтаксисами прошедшего, настоящего и будущего (не говорю времени). В кванторных структурах суждений синтаксиса они выглядят следующим образом:

синтаксис прошедшего - $(\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$;
синтаксис настоящего - $(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$;
синтаксис будущего - $(\exists\forall\to\forall\exists)\to\exists\forall : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$.

Если первых два выражения в особом пояснении не нуждаются: прошедшее - топос представленного в наличии, настоящее - демонстрация бессодержательной значимости в указывании на своё “я”, то последнее выражение, синтаксис будущего, требует пояснений.

Первая часть выражения $(\exists\forall\to\forall\exists)$ является демонстрацией бессодержательной значимости осуществления памяти, но в отличие от настоящего, её значимость не интерпретируется неким знаком “x”, “я” не является “этим я”, а далее демонстрирует осуществление синтаксиса, индексальное суждение которого $\exists\forall$ указывает на сам синтаксис (субъект $\exists$) как на нечто ему иное, “неопределённое” в нём, “возможное” (предикат $\forall$) - словом, “будущее”. Последнюю интерпретацию даёт вторая часть выражения $(\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$.

Если же мы хотим интерпретировать будущее не как “неопределённо-значимое”, и дать ему семантическое толкование, например, ввести понятие “вероятного события”, то мы должны неопределённо оканчивающееся кванторное суждение ∃∀ проинтерпретировать как знак, т.е. $\exists\forall\rightarrow\forall\exists=x$, и свести нашу формулу к семантической структуре толкования будущего как представленного:

$$(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)\rightarrow(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists.$$

У нас выявлены в формуле две одинаковых скобки в цепи интерпретационных суждений, говорящих о рефлексивности интерпретаций самой синтаксической структуры $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)$. То есть, в интерпретационных связях синтаксиса явно продемонстрирована структура герменевтического круга - пропозиции значения. Ранее (глава 4,§5) мы говорили: чтобы проинтерпретировать будущее, его необходимо представить как смысловую структуру репрезентирующую в круге игры пропозицию значения (круг: “одно из двух: битва при Саламине или состоится, или не состоится”), - наша кванторная структура выразила то же самое.

Во всех трёх вариантах синтаксических отношений кванторная структура интерпретаций заканчивается одним и тем же - структурой синтаксиса прошедшего $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$. Из этого следует, что всё существующее, всё, что может быть осуществлено в памяти, существует как своя наличность, открытая для синтаксического рассмотрения. Даже “абсолютно непостижимое” и “непредставимое” уже в этих словах представлено и постигнуто нами с абсолютной точностью как “таковое”.

Отсюда обычно делают два неверных вывода: что всё существующее может быть существующим в наличии - предметность бытия; и второе, вытекающее из первого, - память является совокупностью записей (запись - разновидность предметности). Ошибка этих выводов заключается в забвении того, что сами эти выводы о безусловности “наличия” совершаются в языковых играх, над которыми, в свой черёд, возможны синтаксические построения: синтаксис, происходящий на этих страницах, сам является языковой игрой и, следовательно, позволяет делать выводы в своих обусловленных рамках. Поэтому говорить о “наличном” бытии у нас нет никаких оснований, так как “представимость” и “наличность” указывают нам не на бессодержательно значимое “бытие” (осуществление памяти) как таковое, - на него нельзя указать, его можно только демонстрировать своим существованием, - а на способ понимания этого “бытия” и этой “памяти” в “этом” синтаксисе.

Мир наличен в силу нашего рефлексирующего рассмотрения мира, указывающего на него индексалом “это”. “Это” и “наличность” мира - суть два взаимоинтерпретирующих момента наших языковых игр. Смысл “это” невозможен без наличного денотата, предмета мира, смысл “наличности” невозможен без осуществления индексала “это”: что это за предмет, на который нельзя указать? Но, с другой стороны, наличность мира будет в то же время демонстрацией значимости формы επιστημη, демонстрацией пропозиции, таким образом, бытие мира и осуществление нашей памяти будут неразличимы для нас. Причём “неразличимость”, в силу своего игрового характера, не будет выражать ни примата памяти над миром, ни пер-

вичности мира над рефлексирующей памятью, так как смысл “неразличимости” пропозиционально демонстрируем, а не толкуем, в нём нет субъекта различия - нашего содержательно истолкованного “я”.

Глава 16.
Синтаксис наличных языковых игр.

§1 Топос наличной языковой игры.

Синтаксис наличной языковой игры рассматривает её как топос структурных связей значений. Топос игры не просто наличность значений, а в то же время и их структурная соотнесённость, определяемая игрой синтаксиса. “Наличность” топоса указывает и на характер его синтаксического рассмотрения, так как сам смысл “наличности” уже осуществляется в синтаксисе; структура топоса - осуществление синтаксической демонстрации игры в “этих” значениях, в “этих” игровых связях. Свой смысл “структура” обретает не в наличии топоса, а в семантических интерпретациях самого синтаксиса, - структуры топоса не существует до осуществления синтаксического рассмотрения, но, с другой стороны, сам “топос” вне своей структуры не будет топосом “вот этой игры”.

Вспомним пример из “Философских исследований” Л.Витгенштейна (часть II, XI) с рисунком, изображающим в одно и то же время и голову утки, и голову зайца - З-У-голова. Перед нами на листе бумаги наличность определённой геометрической структуры, изображающей голову зайца. Но структура ли перед нами или только наличность? - Мы спрашиваем себя: не утка ли это? - И видим голову утки. Но это уже иная смысловая структура. Одна наличность может иметь несколько смысловых структур, всё зависит от способа синтаксического интерпретирования (от способа “наличия”), от его семантики. Задавая вопрос: не утка ли это? - мы меняем синтаксические интерпретации и, следовательно, структуру топоса рассматриваемой игры.

Что же тогда понимать под структурой топоса игры?

Только одно - открытость топоса языковой игры для семантических интерпретаций рассматривающего её синтаксиса. “Наличность” топоса имеет смысл суждения $\forall\exists$, предикатом указывающего на бессодержательное осуществление синтаксиса, т.е. на “возможность” игрового интерпретирования “наличности”.

Говоря о структуре топоса игры, мы в то же время говорим и о способе её синтаксического интерпретирования, что предполагает наше умение играть в рассматриваемую игру, т.е. демонстрировать её.

Но вы можете возразить: у нас имеются такие наличные смысловые структуры, которые одной своей наличностью определяют и способ своего рассмотрения, т.е. синтаксис им не внеположен, - например, трёхмерность пространства, находящегося перед вами. Как не пытайтесь, всё равно, ориентироваться вы будете в нём по трём координатам.

- Вовсе не обязательно, имеются примеры интерпретации пространства не тремя, а шестью или четырьмя координатами (север, юг, восток, запад). Всё зависит от смысла “ориентирования”, а он определяется своей языковой игрой. Другой вопрос, что открытость (читай -

структурность) топоса “пространства” даёт возможность осуществиться различным семантическим толкованиям, взаимное интерпретирование которых приводит к выявлению логических форм, в частности тринарной структуры суждения, что толкуется нами определённостью синтаксиса. Определённость здесь есть, но определённость всей нашей формы мысли, а не этого рассматриваемого топоса языковой игры.

Итак, “наличность” топоса всегда выступает как его структурность, но, с другой стороны, структурность также возможна как некая наличность: для того, чтобы структура состоялась, т.е. осуществились семантические интерпретации синтаксиса, синтаксис должен что-то интерпретировать отличное от своих ещё неосуществлённых толкований. Он должен интерпретировать значимость самой “наличности”, суждения которой $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$ обычно мыслятся “представимостью” структуры топоса. Структура, таким образом, интерпретирует суждение $\forall\exists$ формы επιστημη. Сама возможность указать на наличный топос, на его бессодержательно значимую представленность, т.е. осуществить интерпретации известной кванторной структуры $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, является основанием и гарантом семантического толкования “топоса”. Способ “наличия” демонстрируется способом синтаксического толкования.

Рассмотрим структуру семантических интерпретаций:

$$(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists.$$

В её основе всё тот же элемент $\forall\exists\rightarrow\exists\forall$, элемент же $\exists\forall\rightarrow\forall\exists$ является доксической связью суждений, т.е. эквивалентен знаку равенства между $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)$ и $\forall\exists$, что всегда возможно как наше волеполагание, не рассматриваемое, т.е. забываемое в толкованиях синтаксиса (правильность словаря). Следовательно, если осуществим элемент $\forall\exists\rightarrow\exists\forall$, то осуществима вся семантическая структура толкований (не конкретных толкований, а их кванторной структуры), так как мы в “наличности” не рассматриваем осуществление самого синтаксиса, и поэтому синтаксические интерпретации можно перетолковать индексальной структурой $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$. Да и в самой этой структуре доксический элемент присутствует как нерассматриваемая тавтология, замыкающая круг синтаксиса (знак равенства).

О забвении тавтологий в наших формулах говорит знак двоеточия (:), показывающий в сравнении двух структур устраняемое (забываемое) из содержания синтаксиса, т.е. его доксический элемент.

§2 Список синтаксических правил.

Структуируя топос, синтаксис толкует предъявленную наличность топоса осуществлённостью игры в “этих” структурных связях “этих” значений. Смысл соотносимых связей интерпретируется игровым “единством”, т.е. бессодержательной значимостью “наличности” топоса. “Наличность” рассматривается единством всех связей значений, в которых осуществима рассматриваемая языковая игра, т.е. единством *списка синтаксических правил*, истолкованных в индексальной структуре $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, где индексал $\forall$ в начале указывает на бессодержательность “наличия” топоса, а в конце - на “единство” его структуры как на список тех игровых связей, в которых осуществима рассматриваемая игра.

Интерпретации синтаксиса завершаются указанием на предъявленный топос наличной игры как на “истинность” (она же единство списка) его значений, в результате чего, “истинность” игры так же может быть представлена в топосе значений, как и их “наличность”. То есть, осуществляя синтаксис наличной языковой игры, мы забываем о его доксическом элементе и помещаем “истинность” значений в сам наличный топос, “наличность” мыслится “истиной”, хотя смысл “истины” осуществляется в синтаксисе, а не в рассматриваемой игре. Это является основанием для ложного утверждения о пропозициональном, а не игровом характере “истины”: якобы существуют в наличии истинные и ложные предложения вне зависимости от их способа рассмотрения.

Обычным аргументом пропозициональности “истины” служат суждения эмпирических фактов, по сути суждения наличной языковой игры. Действительно, вы не будете отрицать, что предложение “факт - мир существует” (или существуете вы сами) - истинное предложение.

Но что значит, что мир существует? - Что его наличность понята нами как “существующая”. “Истина” указывает на осуществление “этой” синтаксической интерпретации, а не на саму наличность топоса “существующего мира”. “Истина” - игровой элемент синтаксиса, чья бессодержательная значимость осуществления в игре позволяет интерпретировать “наличность” топоса “единством” или “истинностью” его синтаксических правил. Синтаксис как игра устраняет из своего содержания этот рефлексивный смысл “истины” и тем самым помещает её в топос атрибутом его значений.

Интересно, что Мур отчасти был прав, аргументируя внешнее существование мира молчаливой демонстрацией своих собственных рук, так как демонстрировал тот способ синтаксического рассмотрения, в котором осуществляется смысл “внешнего мира”. Показывая руки, он демонстрировал синтаксическую интерпретацию “наличности” предъявленной “истиной”. Молчание же Мура должно символизировать запрет на дальнейшие синтаксические рассмотрения самого демонстрируемого способа толкования, лишающие “внешний мир” его игрового смысла.

§3 Понятийный аппарат.

Итак, список синтаксических правил - семантическая истолкованность топоса наличной игры как его структуры, демонстрирующей игровое осуществление в представленных значениях и связях. Обратимся к тому, что забывается при таком толковании и, следовательно, осуществляет его. Обратимся к индексалу “истины” - к индексалу на осуществление синтаксических интерпретаций. Заметим, что сам синтаксис не является наличной языковой игрой, так как рассматривает в “истине” собственное осуществление.

Что значит указать на истинные значения языковой игры, т.е. на значения, в связи которых игра осуществима? - Значит совершить интерпретацию “наличности” топоса “единством” его структуры - “истиной”. Но смыслом всех этих понятий является внеположное синтаксису его же осуществление, т.е. “истина”, “единство” - значения, используемые в интерпретациях синтаксиса без разъяснений, они для него априорно ясны, так как выражают внеположное осу-

ществление синтаксиса. Априорная ясность - обратная сторона забываемого (бессодержательного) смысла “истины” и “единства”, указывающая на осуществление синтаксических демонстраций игры. Поэтому знание смысла “единства” и “истины” тождественно умению играть в языковую игру и её синтаксис.

Такие индексалы на осуществление синтаксиса я буду называть его *понятийным аппаратом*. “Априорная ясность” которого позволяет трактовать “наличность” представленного топоса его структурным “единством” - “истиной”.

В результате, синтаксис наличной языковой игры характеризуется тремя моментами: топосом значений игры, списком синтаксических правил и понятийным аппаратом синтаксического рассмотрения - априорно ясными значениями, используемыми без разъяснений (условие игрового забвения).

Заметим, что “априорная ясность” понятийного аппарата остаётся таковой пока осуществляется синтаксис, но как только сам синтаксис станет, в свой черёд, предметом синтаксического рассмотрения, “априорная ясность” понятий обращается в демонстрацию семантических толкований синтаксиса, т.е. в семантику бессодержательного, что не может не привести к проблемам в самом синтаксисе, так как он осуществляется как *устранение (забвение) из своего содержания интерпретаций смысла понятийного аппарата* - синтаксис становится невозможным. Проиллюстрируем это.

То есть, попробуем выявить смысл понятийного аппарата в содержании синтаксиса наличной игры, и посмотрим, возможно ли тогда “истинностное” толкование её суждений.

Представим, что перед нами (синтаксис) разноцветные шары, и мы должны выбрать из них красные (читай - “истинные”) и положить отдельно от остальных. Это нехитрое задание выполнит любой зрячий человек (не дальтоник), т.е. тот, кто может играть в синтаксическую игру определения цветов. Мы это проделываем - и указываем на отдельную кучу красных шаров. Вопрос исчерпан полностью - игра завершена. Теперь попытаемся проделать то же самое, но для того, чтобы выбрать красный шар, мы всякий раз будем отвечать на вопросы (синтаксис к синтаксису): “почему мы считаем этот шар красным?”, “откуда мы знаем, что можем различать цвета?”. - Любой ответ на эти вопросы будет апеллировать к демонстрации различения цветов, т.е. к осуществлению игры выбора красного шара, но её до ответа мы совершить не можем. В результате, выбор красных шаров и ответ на наши вопросы образуют замкнутый круг: смысл одного требует предшествующего осуществления смысла другого. Дело кончится тем, что мы не сможем взять ни одного красного шара. Наша игра окажется неосуществимой, так как дополнительное условие ответа на поставленные вопросы будет выявлять смысл “априорно ясного” (т.е. забываемого) понятийного аппарата нашего синтаксиса “выбора красных шаров”.

Таким образом, мы продемонстрировали, что осуществление синтаксиса тождественно устранению (или забвению) из его содержания семантических толкований его же понятийного аппарата; синтаксис возможен при априорной ясности своих понятий, т.е. при их использовании без разъяснений. “Ясность” понятий синтаксиса - интерпретация погружённости (осуществления “забвения в памятовании”) нашего “я” в “эту” игру.

§4 Понятийность и абстрактность.

Выявление понятийного аппарата в рамках его же синтаксиса не осуществляет никакого смысла, кроме круга игры, демонстрирующего рефлексивность памяти. Но мы можем обойти подобное затруднение, построив новую синтаксическую игру со своим понятийном аппаратом, интерпретирующую понятийный аппарат предшествующего синтаксиса.

Посмотрим, как соотносятся смыслы наличной языковой игры с игровыми интерпретациями понятийного аппарата её синтаксиса. Разумеется, подобное рассмотрение возможно в следующей ступени синтаксиса.

Итак, у нас имеется структурно истолкованный топос наличной игры и проинтерпретированный понятийный аппарат её синтаксиса. Теперь мы хотим осуществить взаимную интерпретацию значений топоса и значений понятийного аппарата. Поскольку понятийный аппарат указывает на осуществление интерпретаций “наличности” топоса, то отношения значений топоса и значений понятийного аппарата будут определяться, с одной стороны, “местом” рассматриваемых значений в структуре топоса игры, а, с другой стороны, значения понятийного аппарата будут интерпретировать само “место” топоса как его расположенность в структурных связях осуществляющих языковую игру, т.е. как бессодержательно значимое осуществление формы памяти. Следовательно, значения топоса и понятийного аппарата во взаимной интерпретации будут демонстрировать герменевтический круг игры, выражающий обусловленность “абстрактного” и “конкретного”, где “абстрактное” будет интерпретировать внеположное осуществление языковой игры (“место” как таковое), а “конкретное” интерпретировать “место” топоса местом “вот этих значений”.

“Абстракция “ - индексал на внеположность осуществления синтаксиса наличной игры, чья семантическая истолкованность возможна как демонстрация игрового круга.

Дальнейшие выявления понятийных абстракций синтаксисов приведут к пониманию более глубоких отношений форм памяти, заканчивающимися демонстрированием логических форм: когда одни “абстракции” будут интерпретироваться точно такими же абстракциями, что даёт повод “обналичить” логические понятия и поместить их в топос рассматриваемых значений. Именно так “истина” находит своё “место” в нашем мире.

§5 Наличность и отрицание. Теорема Гёделя.

Одной из интересных абстракций понятийного аппарата является “отрицание” или “ложь”. Ранее я посвятил им одиннадцатую главу. Попытаемся разъяснить старый смысл “лжи” в новых толкованиях “наличности”.

“Ложь” - особый индексал понятийного аппарата. Если “единство”, “целое”, “истина” указывают на осуществление синтаксиса в наличных связях топоса игры, то “ложь” так же указывает на осуществление синтаксиса, но как на внеположное значение к наличным значениям топоса. Для “лжи” нет наличных связей игры, так как она -рефлексивность её осуществления.

Если “истина” и наличные значения топоса образуют взаимоинтерпретационные связи: “истина” - единство структуры топоса, “наличность” топоса - истинность игровых связей, то “ложь” и значения топоса не образуют подобных связей (попробуйте выстроить круг “лжи” без использования отрицания “не”), так как рефлексивность памяти никогда не помещается в наличность топоса. “Ложь” семантическим не интерпретируема, а только демонстрируема как череда “не это, не это...” и т.д. до бесконечности, так как всё, осуществляемое в памяти, является отличным от “лжи” по её смыслу. Следовательно, “ложь” и “истина” не могут образовать полной дихотомии, а являются самостоятельными понятиями аппарата синтаксиса; один индексал указывает на бессодержательную значимость игрового значения, другой на рефлексивность игровой связи.

Но мы всё-таки ухитряемся толковать “ложь” единством структуры топоса, но уже в следующей ступени синтаксиса, где “единство” структуры истолковано как некоторое игровое значение, расположенное в другом топосе, - в топосе синтаксиса первого синтаксиса. “Ложь” обретает смысл семантического толкования “единства” в соотнесённости с другими значениями, не входящими в топос первого синтаксиса. “Ложь” становится “отрицанием” от представленного в наличии, отличием двух уже неразличимых топосов, хотя её смысл остаётся всё той же “ложью” - рефлексивностью формы памяти.

Итак, “отрицание” всегда “отрицание этого”, отрицания вообще не существует, если мы забываем об этом, то рано или поздно мы натолкнёмся на различные парадоксы, один из которых - теорема Гёделя о неполноте (глава 11,§4).

Гёдель рассматривает топос некой наличной языковой игры, чьё единство структуры выражено системой аксиом (понятийный аппарат) в свете “истинности” и, что важно, “неистинности” (доказуемости) суждений топоса. Если ограничиться указанным топосом (теория не является расширением арифметики), то никакой неполноты не возникает, так как всё относящееся к структуре топоса будет интерпретировать аксиомы “единством” структуры. Но через “отрицание” как рефлексивность “лжи” (здесь их легко спутать) границы топоса исчезают (включаются все высказывания арифметики), так как в него постоянно влезают сами семантические толкования “доказательства теорем Гёделя о неполноте”, - “ложь” обналичивает их “отрицанием”. В результате, топос аксиом сливается с топосом самого синтаксиса Гёделя, благо, что речь идёт о логических абстракциях, позволяющих такое смешение. Действительно: “не это” топоса аксиом - значит “вот это” топоса синтаксиса, осуществляющего смысл “не этого”, и неотличимого от первого топоса. В следствие чего в анализе Гёделя появляются аномальные суждения: с одной стороны, они не принадлежат к топосу аксиом, - выражают смысл “отрицания”, с другой стороны, они осуществляют само гёделевское рассмотрение и обналичиваются смыслом “лжи” в тот же топос аксиом, т.е. они являются истинными, осуществляющими синтаксис Гёделя, но так как их нет в топосе по смыслу “отрицания”, то они не доказуемы из аксиом. Из-за путаницы “лжи” и “отрицания” возникает неполнота.

Но как возникла эта путаница в гёделевском доказательстве?

Да, организовать её не просто, так как “отрицание” и “ложь” два рефлексирующих индексала - для этого Гёделю и понадобилась структура игровой рефлексии: суждения, их гёделевские номера и диагонализация (гёделевские номера гёделевских номеров).

В чём же смыл полученных Гёделем результатов?

Первое: Гёдель наткнулся на неналичный характер логических языковых игр, выявив рефлексирующую структуру смысла.

Второе: непропозициональность “истины” и “лжи”. Если есть истинные суждения, которые как “истинные” нельзя проинтерпретировать (несводимость к аксиомам), то сама “истина” обессмысливается как неотъемлемый атрибут смысла.

Третье: говорить об “истине” и “отрицании” возможно, не допуская путаницы топоса значений и топоса их синтаксиса: семантические толкования синтаксиса не должны помещаться в рассматриваемую структуру.

Четвёртое: представленные доказательства Курта Гёделя, впрочем, как и вся современная математическая логика, являются по сути языковым экспериментированием, подводящим к понятию “языковая игра”. Математическая логика, пользуясь аппаратом логического формализма, строит сложные рефлексирующие структуры, выявляющие соотнесённость априорных смыслов “символа”, “знака”, “истины”, “доказательства” с их реальными игровыми функциями, что проясняет забываемые основания наших игр и десакрализует идолы метафизики знака.

Глава 17.
Синтаксис неналичной языковой игры.

§1 Синтаксис как неналичность.

Любая неналичная языковая игра может быть рассмотрена как синтаксическая. Доказательству этого мы посвятим настоящий параграф.

Не всякий синтаксис неналичен,- игра в шахматы по “правилам”, когда ход выбирается на основании теоретических знаний (список синтаксических правил), но зато любая неналичная игра может быть рассмотрена как некоторый синтаксис наличной игры.

Неналичность, как мы её определили, - толкование языковой игрой собственного осуществления, прямым или косвенным способом. Главное, что в ходе игровых интерпретаций суждения своим субъектом должны указывать на собственное осуществление игры и, следовательно, неналичная игра становится неотличимой от своего синтаксиса, а её синтаксис становится двойным синтаксисом - синтаксисом синтаксиса.

На языке кванторных структур выше сказанное сводится к тому, что первый субъект структуры наличных интерпретаций (∀∃→∃∀)=∀∃ указывает на значение с кванторной структурой символа: (∃∀→∀∃)=x : (∀∃→∃∀)=∀∃. В результате, в синтаксических интерпретациях толкуется доксический элемент (∃∀→∀∃) , чьим забвением осуществляется наличный синтаксис (∀∃→∃∀)=∀∃, - его суждения уже не могут характеризоваться индексальной формой (выявляется забываемое), их кванторная структура становится явно семантической: (∀∃→∃∀)→∀∃=x : (∀∃→∃∀)=∀∃, где первый субъект указывает на структуру знака: (∃∀→∀∃)=x : (∀∃→∃∀)=∀∃, так, что в конечном итоге интерпретируется индексал ∃-“я”, указывающий на осуществление синтаксиса. Но семантическая интерпретация начинается с суждения ∀∃, указывающего на наличный топос, следовательно, бессодержательность осуществления знаковой или символьной структуры должна быть помещена в топос как наличный знак “x”. Синтаксис обналичивается, в топосе значений появляются структуры символов: (∃∀→∀∃)=x : (∀∃→∃∀)=∀∃, а интерпретации синтаксиса становятся явно семантическими.

Иными словами, любая неналичная языковая игра может быть рассмотрена как синтаксис наличного топоса, среди значений которого находятся символьные структуры.

Но можно ли в таком случае вообще говорить о топосе? - И да, и нет. Да - как о бессодержательно значимой “наличности”; нет - как о представленности структуры, так как последняя через символьные значения топоса всегда предполагает дальнейшее своё перетолковывание (мы до конца не знаем синтаксического способа толкования, его способ неналичен), поэтому топос неналичного синтаксиса теряет структурную определённость. То есть, осуществляя семантическое структуирование наличного топоса, мы, в следствие присутствия в нём символьных значений, не можем проинтерпретировать его структуру в индексальной форме: (∀∃→∃∀)=∀∃, так как структура топоса будет интерпретировать осуществление этого указывания, что обрекает нас на бесконечное его интерпретирование.

Разумеется, интерпретаций до бесконечности не существует, и сама бессодержательность “бесконечного” заканчивает неналичный синтаксис. Делается это банальным образом: под смыслом символа “х” начинают понимать определённые обналиченные структуры синтаксиса, помещая их в топос, и тем самым демонстрируют герменевтический круг через бессодержательные индексалы (истина и т.п.). Бессодержательность “бесконечного” интерпретирует бессодежательность круга, демонстрирующего само осуществление синтаксического толкования, саму возможность бесконечного интерпретирования.

Из всего этого следует, что в топосе неналичного синтаксиса всегда должны присутствовать индексальные значения, замыкающие круг игры, чей смысл демонстрируется как априорно ясный. Как правило роль этих индексалов берут на себя символы топоса.

Действительно, что такое “единица” как значимость числа? - Указатель на возможность указывания, на возможность счёта.

§2 Обналиченность и структура. Пропозиция.

Неналичный синтаксис осуществляется как своё обналичивание. Но до каких пор может осуществляться обналичивание? Или - что обналичивается в синтаксисе?

Наличный синтаксис заканчивается интерпретацией “наличия” “единством” (истиной) синтаксических правил, устраняя из содержания толкования понятийного аппарата. В неналичном синтаксисе понятийный аппарат помещается в семантически истолкованный топос значений, - это символы и их интерпретации, требующие своего игрового толкования. То есть, неналичный синтаксис пытается проинтерпретировать свой понятийный аппарат, но осуществление синтаксиса тождественно устранению этого толкования из его содержания. Следовательно, чтобы осуществить неналичный синтаксис, необходимо проинтерпретировать его же осуществление, но вне его семантических интерпретаций. Задача, имеющая одно решение - замкнуть синтаксические интерпретации через символы-индексалы в герменевтический круг, демонстрирующий осуществление синтаксиса. Поэтому неналичный синтаксис осуществится или обналичится тогда, когда в структуре его интерпретаций явно будет репрезентирована пропозиция значения, демонстрирующее содержание которой будет значениями понятийного аппарата.

В следствие этого сам способ синтаксического рассмотрения может характеризоваться демонстрируемым понятийным аппаратом, своей пропозицией игры, несводимой ни к каким иным интерпретациям, кроме демонстрации в герменевтическом круге. Конечно, пропозициональность понятийного аппарата (пропозиция “этой игры”) может рассыпаться в результате следующих шагов синтаксического рассмотрения, тогда пропозиция игры превращается в абстракции. Собственно пропозицией мы будем считать только демонстрацию герменевтического круга, воспроизводящуюся при любом синтаксисе.

Из всего этого следует, что если вы хотите определить всю структуру топоса неналичного синтаксиса, вам необходимо продемонстрировать на всех обналиченных интерпретациях герменевтический круг его игры. Само по себе это утверждение ничего замечательного не содержит, так как для того, чтобы выявить пропозицию игры, надо определить структуру топоса.

Но неналичный синтаксис является синтаксисом синтаксиса и т.д. до бесконечности, замыкаемой демонстрацией логической формы. Следовательно, чтобы определить структуру топоса неналичного синтаксиса необходимо проинтерпретировать на всех обналиченных интерпретациях пропозицию логической формы, выраженной, например, в логических связках.

Надо понимать, это не алгоритм абсолютного понимания, - его нет, так как логические формы тоже кто-то должен выявить, но это основание для следующего важного вывода: если в логических формах выявлена пропозиция значения для всех языковых игр, приводящих к демонстрации этой пропозиции, то новых игр, новых по структурному содержанию, вам не создать. Вы обналичили всю форму жизни, и вам осталось лишь эпигонство, будь то наука, искусство или философия. Формы мышления смертны. Их смерть в их логике.

§3 Семантическая иллюзия знака.

Понятийный аппарат неналичного синтаксиса демонстрируется его кругом игры, в котором участвуют индексалы пропозиции в связях с семантическими интерпретациями так, что создаётся впечатление содержательности знака-индексала. Появляется "иллюзорная" возможность постичь "истину" примерно так же, как мы постигаем устройство механизма или некоего объекта.

Рассмотрим смысл этой "иллюзорности".

Смысл иллюзии игрового толкования "знака" в том, что мы о нём можем говорить, как и о любом игровом моменте, ведь и этим предложением я толкую знак. Тогда в чём иллюзорность подобного толкования? - В том, что у него нет содержательного окончания вне его самого, вне демонстрации самого толкуемого индексала. Все семантические толкования индексалов обращаются к демонстрации герменевтического круга, выходом из которого, дабы не попасть в другой, служит простое указание на саму наличность совершённого круга: $\exists$ - "я" могу его осуществить, $\forall$ - "это" его осуществление.

Поясню на примере "единого" и "многого". Что есть единое? - "Значимость соотнесённостей многого". - Что такое многое? - "Значимость интерпретаций единого". Теперь в первый ответ на место "многого" подставим второй ответ, и получим: "единое есть значимость соотнесённости значимости интерпретаций единого". Если первых два ответа создают впечатление осмысленных, то второй, их вариация, - самая обыкновенная белиберда, единственно продемонстрировавшая нам, что "единое есть единое", т.е. просто нечто значимое.

Вывод - индексалы не толкуются, индексалы демонстрируются.

В чём причина этого?

В том, что семантические попытки истолковать индексалы осуществляются в кванторной структуре ($\forall\exists\rightarrow\exists\forall\rightarrow\forall\exists$), интерпретирующей в одной игре и форму $\varepsilon\pi\iota\sigma\tau\eta\mu\eta$, и форму $\delta o\xi\alpha$, т.е. гетерономные формы языковой игры (глава 12). Но в выявлении гетерономных форм игра не может осуществиться как утверждение достоверного, так как выявление одной из гетерономных форм делает невозможным игровое осуществление другой, в следствие чего и образуются диалектические метания по герменевтическому кругу этих несовершаемых игр,

прервать которые можно единственным способом - указать на круг игры как на бессодержательный знак.

§4 Пропозициональность - формы жизни.

Вывод третьего параграфа можно сформулировать более точно: пропозициональная структура не интерпретирует форму памяти, а демонстрирует её. В этом суть и основание возможности понимания чего-либо. Мы понимает что-то ровно в той мере, в которой способны осуществить это что-то как свою форму памяти - осуществить и продемонстрировать, т.е. обналичить её, - поместить своё осуществление в топос нашей памяти, “я” истолковать как “это я”.

Пропозициональная демонстрация, таким образом, основание всему многообразию осмысленного. Но если посмотреть на моё ли толкование пропозиции, или на её современную истолкованность - всё равно, структура пропозиции будет достаточно бледна, чтобы “из неё выходило наше многообразие языковых игр”. Факт удивительный, но его удивительность заключается в ложной попытке осмыслить пропозицию семантически, помыслить её некоторым ядром-объектом, из которого рождается всё в нашей культурной традиции. Любое такое толкование иллюзорно, хотя эта иллюзорность создаёт игровую реальность нашей жизни, - в этом-то и суть и иллюзорного, и реального. Если иллюзорность ставит под сомнение реальность, то реальность равно ставит под сомнение иллюзорность, будучи осуществлением её смысла.

Смысл пропозиции раскрывается как система действий памяти в знаках индексалах, представляющих иллюзорность своего семантического толкования игровой реальностью нашего существования. Существуя, мы забываем о иллюзорности игровых интерпретаций, так как сами *реализуемся* в их осуществлении.

Жизнь, обналичивая свои мифы, делает их реальными.

Поясню это.

Поскольку всё понятое осуществляется как форма памяти, то любые синтаксисы языковых игр можно истолковать в структурах герменевтических кругов, на которые указывает наше “я”, - иллюзорность мыслимого. Таким образом, всё существующее оказывается истолкованностью нашего “я”. А само “я” является тем способом толкования бессодержательно значимого, чья игровая реальность создаёт нашу форму жизни - самое реальное из реального: можно сомневаться в реальности Бога и мира, но нельзя сомневаться в реальности самих сомнений и т.д.

Иначе: каким способом мы понимаем и толкуем собственное “я”, таковым образом и реализуется наша жизнь.

Как же в нашем “я” забывается иллюзорность семантических интерпретаций? - Трактовкой нашего существования как существования некоего значимого единства - субъекта существования: жизнь всегда представлена жизнью некоторого “я”, хотя, быть может, и не является им.

Но вы скажите, что такое формальное единство присуще любому мышлению, и поэтому бессмысленно говорить о разных формах мышления и жизни.

Заметим, что пропозиция значения не сводится лишь к указанию на бессодержательную значимость “единого”. Пропозиция значения выражается в сложных семантических структурах, появляющихся на пути синтаксического рассмотрения, суть которого не в определении “кто” играет в игры, а через “его” понимание осуществить “его иное” (рефлексия) в той или иной культурной традиции.

Иными словами, формальное единство обязательно выявляется в играх, но не обязательно его толковать априорно ясным игроком наших игр. Например, в представленном на этих страницах синтаксисе единство “я” не субъект осмысления, его у меня вовсе нет, а способ создания языковых игр нашей западной культуры. И в силу этого моё мышление не является западным мышлением, а мышлением его рефлексивного синтаксиса. Оно ломает реальность семантики нашей жизни, десакрализует её идолов науки, религии, философии, но платит за это формальностью. Кстати, оно вполне предоставляет возможность помыслить игроком жизни не “я”, а “нас всех”, хотя этот паллиатив ничего нового не даст, - коллективное “я” то же самое “я”. Более радикальным будет, если моё мышление положит конец самой рефлексивности мысли, посчитав её априорно ясной, как наше “я”, т.е. положит конец “личности”, “науки”, “религии”, “искусству” и т.п. Так, что возможны иные формы жизни.

Беда в том, что мы принципиально не способны понять их в своём мышлении, так как для этого их надо осуществить и, следовательно, создать.

Вы возражаете - человек живёт интересами, а не формами.

“Интерес” также интерпретация нашего “я”, та же семантическая иллюзорность бессодержательного. “Интерес” говорит о том, что мы поглощены своими играми, что мы забываемся в них. Недаром забвение и опьянение считались, да и сейчас считаются, наиближайшими состояниями к Богу, к истинному бытию. Энтузиазм - одержимость Богом или истиной. “Интерес” поэтому не противоречит моим выводам, а подтверждает их, на свой лад толкуя “забвение в памятовании”.

§5 Структура понимания, трёхмерность пространства.

Понимание по сути неналичный синтаксис. “Понять что-то” уже содержит в себе проблему семантического толкования иллюзорного и реального, иначе никакой бы проблемы понимания не было, а было бы простое указание “это”, понятое как “налично представленное”. Мы знаем, что за каждым пониманием, как за языковой игрой, стоит пропозиция значения, выявляемая последовательностью синтаксических рассмотрений. Следовательно, любое понимание должно демонстрировать структуру пропозиции - структуру герменевтического круга: то есть, что бы мы не понимали, наши толкования будут репрезентировать пропозициональные отношения формы памяти.

Продемонстрируем это на примерах.

Всем известна взаимная обусловленность дуальных понятий “единого-многого”, “части и целого”, “бытия и небытия” .... Все эти понятия выражают тождественную себе игровую зна-

чимость осуществления памяти (форма δοξα), но “значимое” всегда и его “иное”, - осуществление смысла “значимого”, то, что мы называли пропозицией “тождественного и иного” - это и выражает рассматриваемая дуальность.

Другой пример: ответим на вопрос “почему наше пространство трёхмерно?”.

Во-первых, что значит трёхмерность? - Определённость положения в пространстве, т.е. определённость его значений, - синтаксис к игровой значимости.

Вспомним, что демонстрация пропозиции значения в форме επιστημη характеризуется пред-данностью пространства-вместилища всех осуществлений языковых игр. Мы должны выявить определённость значений формы επιστημη. Определённость значения - его истолкованность в суждениях игр, следовательно, структурой понимания определённости значений επιστημη будет тринарная структура суждения (субъект, предикат, глагол), то есть значимость формы επιστημη в синтаксической рефлексии будет определяться тремя индексалами, - третий индексал, в отличие от двух формы δοξα, возникает из-за рассмотрения самой рефлексивности синтаксиса как представленности. Три индексала - это: указатель на “место” значения в топосе игры (субъект); на его осуществляемую в топосе игровую связь (предикат); и на саму рефлексивность осуществления (игрок) языковой игры (глагол).

Наше геометрическое или физическое пространство также являются интерпретациями пространства-вместилища επιστημη, поэтому понимание их определённости будет иметь также тринарную структуру индексалов, толкуемую нами трёхмерностью.

Но ранее говорилось, что пространство можно истолковать в шести или в четырёх координатах, нет ли здесь противоречия? - Нет. Шестимерность возможна как игровая или семантическая интерпретация, а не как логическая демонстрация пропозиции значения, шестимерность может быть сведена к трёхмерности в последовательности синтаксических рассмотрений, а не наоборот. Вся многомерность - семантика определённых игр, способ толкования игровых функций, только так она имеет смысл. И если кто-то говорит о четырёхмерности пространства в смысле логической выявленности его структуры понимания, то этот говорящий должен изъясняться в суждениях с тетрарной структурой. Что это такое - спросите у него.

§6 Язык - синтаксический лабиринт.

“Что можно понять - то можно высказать” - известный тезис. Я бы сказал точнее: “что можно понять - на то можно указать в высказываниях”, имея в виду демонстративный характер индексальных суждений.

Что такое индексал “это”? - Его понимание является его же демонстрацией: “определённость понятого”, - но что это такое? - “это...” - это демонстрация осуществления индексала. Язык создаёт сложное пространство индексальных толкований, он даёт выразиться указыванию, в том числе и формы δοξα - “я”, как можно полнее, т.е. сложнее во всевозможных рефлексирующих структурах.

Так что же значат индексалы “это”, “я”? - Они выражают сам язык, т.е. возможность осуществления всех осмысленных связей.

Язык не должен пониматься узко лингвистически или филологически. Языком является всё, что может интерпретировать индексалы “это” и “я” как форму рефлексии памяти. Язык - это пути осуществления смысла, или - лабиринт смысла, лабиринт осмысленности жизни, протекающей в его коридорах.

У нормальных лабиринтов всегда есть выход или хотя бы вход, но наш язык - язык неналичных игр не имеет ни того, ни другого. Он не допускает пред-ставленность его из вне - из выхода, так как выход из него - потеря всякого смысла, всякой значимости.

Но не является ли синтаксис путём выхода из лабиринта языка?

Казалось бы, синтаксис, формализуя понимание, как никто другой близок к выходу из лабиринта, близок к бессмысленному как к бессодержательно значимому. Но всё-таки значимому! - И выход синтаксиса обращается в тупик. В замкнутое пространство без стен.

Вывод - язык не предмет исследований, он средство собственного рефлексивного понимания, т.е. осуществления.

§7 Вера.

Если язык или вся целокупность осмысленного не представимы как нечто осмысленное в наших играх, то есть всегда неналичны, то смысл самой их демонстрируемой неналичности может интерпретироваться семантически как внеположное осуществление самих семантических толкований. Такое толкование называется “верой”. Рассмотрим её смысл.

“Я в это верю” говорит о том, что “я” не могу “знать”, т.е. я не могу проинтерпретировать это утверждение как достоверное, что тождественно невозможности дальнейших семантических интерпретаций, замкнувшихся в бессодержательных тавтологиях герменевтического круга. Замкнутость синтаксисов демонстрирует логические формы, и если в фразе “я в это верю” указатель “это” будет указывать на эту демонстрацию, то мы будем нести чушь: как я могу в это верить или не верить, если я своей же верой осуществляю “это”. Верить в логические формы нельзя, так как такая вера обессмысливает и себя, и “знание”, и “незнание” - рефлексивность мысли. Именно такую веру насаждал Кант в “практическом разуме”. Другое дело, когда “это” указывает не на саму форму демонстрирования, а на её семантические интерпретации, отличные от своего демонстрирования, т.е. внеположные ему. Тогда “вера” имеет смысл “неналичности” или внеположности осуществления языковых игр.

Нельзя верить в логическое “единство” значимости, так как сомнения в таковой обессмысливают само сомнение, да и любую смысловую интерпретацию. Но можно верить, что “Бог един” - в семантическую интерпретацию демонстрации значимого.

Так в чём же смысл “веры”? - Вера указывает на саму внеположность игровых значений. Но указывание “веры” в семантических толкованиях игр, к которым мы переходим, перешагивает через безосновательность “веры”, считая её семантическим значением. “Вера”, таким образом, обращает нас к своей форме мысли, указывая на её способ понимания.

Проповедуя веру, мы учим или направляем себя и других к осуществлению того или иного образа мысли, той или иной формы жизни. Проповедуя “веру”, мы вовлекаемся в её языковые игры.

“Проповедь чужих богов” - это осуществление чужой формы жизни, и, значит, уничтожение своей, - за это казнили Сократа. По этой же причине интеллектуал Тацит называл христиан “ненавистниками рода человеческого”.

Вера, тем более религиозная вера, Святая Святых любой культуры, так как через неё возможно осуществление и охранение культуры. Не будем же винить ни судей Сократа, ни его самого: одни охраняли Святое, другой его осуществлял.

Глава 18.
Число и знак.

§1 Число - структура пропозиции.

Семантическая иллюзия знака лежит в основании любой семиотики, в том числе и математики, герменевтикой которой мы и займёмся.

Будем считать математикой систему всех языковых игр, так или иначе интерпретирующих значимость числа - значимость формы επιστημη. Мы знаем (главы 4, 6, 17,§5), что рефлексивная структура значимости επιστημη характеризуется тремя индексалами, репрезентирующими пропозицию значения - это тринарная структура суждения (глава 6).

Первый индексал - указатель на “место” в топосе значений игры.

Второй - на игровые интерпретации “места” в связях значений.

Третий - на саму рефлексивность осуществления языковой игры (внеположность игрока).

- Субъект, предикат, глагол.

Субъект “числа” - индексал значимости указателя “это” как тождественного себе значения. Предикат “числа” - интерпретация субъекта в связях игры $A \otimes B \leftrightarrow C$, смысл знака “С” интерпретирует обналиченную в игре значимость связи двух чисел А и В (бинарность - демонстрация пропозиции игровой значимости, - “тождественного-иного”). Глагол “числа” - внеположность или рефлексивность игрового действия интерпретаций над обналиченными знаками, - то, что выводит из игры числовых интерпретаций $A \otimes B$ в игру синтаксического рассмотрения числового действия, образуя топос значений, именуемый натуральным рядом.

Число, таким образом, является синтаксической интерпретацией бессодержательно значимого указателя “это”.

Может ли интерпретационная связь чисел быть любой? - Ответ напрашивается, что да, может, но следующая ступень синтаксиса говорит, что интерпретационная связь чисел (значимостей επιστημη) должна быть такой, что структура топоса интерпретаций индексала “это” репрезентировала бы структуру пропозиции значения. С другой стороны, структура топоса характеризуется единством списка синтаксических правил, указывающего какие интерпретационные связи осуществляют игру указывания “это”, а какие нет. Тогда смысл любой интерпретации $A \otimes B$ должен иметь значение С, принадлежащее топосу нашей игры ($A \otimes B \leftrightarrow C$), так как список правил говорит лишь о *значимых* связях, о тех связях, на которые можно указать, а указать для нас - поместить в топос значений игры “это”. Обратной стороной этого является то, что каждое значение топоса должно иметь своё имя, свои семантические интерпретации “места” топоса: один, два, три ..., так как значения топоса “это” приобретают семантику толкующего их синтаксиса.

Но почему 1, 2, 3, а не наоборот?

Что значит наоборот? - именовать единицу тройкой? Но это бессмысленно, так как семантическое толкование индексала “это” количеством (три) внеположно значимости “места” нашей тройки в топосе значений, структура топоса от этого не изменится, и тройка останется тройкой, как её не называй. Один - один потому, что это определено всем топосом значений синтаксиса индексала “это”, всей структурой топоса, бессодержательная “наличность” которого истолковывает бессодержательность осуществления указывания “это”.

Итак, говоря: один, два, три, - мы тем самым подразумеваем, что можем воспроизвести любую интерпретационную связь структуры натурального рядя $A \otimes B \leftrightarrow C$, иначе мы говорим бессмыслицу, т.е. мы не знаем способа синтаксических интерпретаций “это”.

Получается, что числовой ряд нам дан из вне? - Нет, его предданность интерпретирует бессодержательную значимость индексала “это”, его бесконечность - демонстрирует рефлексивность осуществления указывания “это”, а вопрос откуда он, как вопрос о начале мышления, ведёт к устранению самого мышления (глава 1).

Мы знаем интерпретационные связи синтаксиса индексала “это” в их количественном толковании сложением A+B=C, где связь двух различных индексалов (A+B) интерпретирует бинарность пропозиции игровой значимости, как сказано выше. Числа A и B говорят, что значимость осуществления математической игры (действия +) такое же значение топоса C, как A и B: A - тождественное значимости “это”, +B - его иное, как складываемое, знак “=” указывает, что языковая игра поместила значимость своего осуществления (+B) в значения обналиченного топоса (A), тем самым семантически его проинтерпретировав (C).

Каков смысл натурального ряда?

Его смысл определяется в следующем шаге синтаксиса, интерпретирующем устранённое из топоса чисел осуществление математического действия, бессодержательная значимость которого демонстрируется самим осуществлением синтаксиса. Что такое бесконечность ряда (она же бессодержательная значимость осуществления)? - Её смысл в том, что всегда можно найти число отличное от представленных (n+1), всегда можно совершить действие указывания отличное от указанного числа, всегда можно продемонстрировать внеположное осуществление игры. Бесконечность натурального рядя - индексал на демонстрацию собственного осуществления игрового толкования (+). Бесконечность - значимость рефлексии игрового действия, его “тождественное”, но возможно интерпретировать и “иное” рефлексивной значимости, выражающее саму внеположность действия указывания указанному, то, что указывание “ничто” из указанного, - это пустое множество $\varnothing$ или ноль (1+0=1): осуществление ничто из осуществлённого.

§2 Предложения математического синтаксиса.

Математика никогда не рассматривает выражения типа a+b и больше ничего, для неё имеют смысл выражения a+b=c, говорящие об осуществлённости языковой игры (=c - обналиченность синтаксиса), - математический синтаксис всегда неналичный синтаксис. Поэтому все предложения математики, помимо игрового смысла, должны репрезентировать пропозицию значения. Предложения, истолковывающие математические выражения как синтаксические

структуры (т.е. говорящие об осуществлённости языковой игры), мы будем называть предложениями математического синтаксиса.

Заметим, что осмысление предложений математического синтаксиса происходит в синтаксисе на шаг выше, чем представленные математические структуры.

Таким образом, предложения математического синтаксиса являются обычными предложениями математических игр, но их значения интерпретируются индексальной структурой знака, т.е. тринарностью суждения синтаксиса.

Поясним смысл этих предложений.

Так символ “a” - индексал субъекта синтаксического суждения a+b=c, +b - индексал предиката суждения математического синтаксиса, третий индексал, в силу своей неозначаемости в субъект-предикатной структуре (глава 6 - глагол), интерпретируется целыми обналиченными структурами (a+b=c) или символами, указывающими на осуществление языковой игры. Такими структурами являются действительное число, ∞, ∅ и т.д.

Все три индексала имеют смысл в единстве синтаксического суждения, репрезентирующего пропозицию значения, поэтому о наших индексалах можно говорить лишь в структурах, выражающих пропозициональность значимости.

Например: “a” говорит (демонстрирует) о единстве пропозиции значения, демонстрируемому индексалом “это”, выражение “+” вообще ни о чём не говорит, так как имеет смысл индексала на игровую интерпретацию субъекта суждения (a,b,c), т.е. имеет смысл только в выражении a+b=c, интерпретируя значимость осуществления игры (+) значимостью её игрового содержания (c).

Рассмотрим суждение a+a=c, казалось бы оно точно такое же, как и выражение a+b=c, но здесь один индексал указывает и на тождественное осуществления (+), и на его иное (b отсутствует), следовательно, пропозиция значения в a+a не толкуется семантически, а демонстрируется, так как иное значимости не обналичивается в топосе. Наше выражение является рефлексивным рассмотрением значимости действия (+) игры, толкуемым обычно “умножением”: a·b - число “a” демонстрирует действие сложения (a+a) b-1 раз в рефлексии рассмотрения. Таким образом, умножение является синтаксическим толкованием сложения.

Подобные отношения синтаксисов можно найти где угодно, но они полезны там, где внеположность осуществления игры, толкуемая в ней же, приводит к неким парадоксальным результатам: неразрешимость логик, теорема Гёделя (глава 11,§4).

§3 Теорема Лёвенгейма-Сколема.

Рассмотрим предложение математического синтаксиса произвольной структуры L(a,+)=a, где L - какое либо предложение какой-либо математической игры, (a,+)- обналиченные индексалы структуры синтаксического суждения, может быть обналичен и третий индексал в символьных структурах ∞, ∅ или в какой-либо иной обналиченной структуре - доказуемость, гёделевские номера, разрешимость и т.д. Знак “=” говорит, что это предложение должно осуществить языковую игру, т.е. обналичить свои семантические интерпретации в топосе значений “a”.

Что можно сказать о том, когда синтаксическое предложение L(a,+)=a осуществляет языковую игру, а когда нет?

Я утверждаю, что предложение синтаксиса L(a,+)=a неосуществимо ни в какой языковой игре только тогда, когда его структура указывает на его собственное осуществление синтаксиса, приводя к кругу парадокса.

Ясно, что если такая репрезентация герменевтического круга (круга в форме парадокса) имеет место, в ней взаимоинтерпретируются гетерономные формы языковой игры (глава 12), исключающие утверждение формы её достоверного в круге тавтологий, т.е. игра как её достоверное не может быть проинтерпретирована. Парадокс - не истинен и не ложен.

Для любого другого предложения L(a,+)=a всегда можно найти языковую игру, чьи интерпретации осуществляют её синтаксическую структуру как истинную. Докажем это.

Рассмотрим L(a,+)=a как указатель на единство своей же структуры, как индексальное суждение $\forall\exists$, в следствие его внеположности указыванию проинтерпретируем его в индексальной форме $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, т.е. интерпретируем L(a,+)=a(L) как представленную наличность. Что и требовалось доказать - игра осуществлена.

В случае герменевтического круга парадокса интерпретация “наличности” не удастся, так как в L(a,+)=a обналичить понадобится само толкование “наличности”, и т.д. Заметим, что если в топосе будет обналичен третий индексал последней синтаксической ступени рассмотрения $(\varnothing,\infty)$, то даже в случае парадокса интерпретации игры могут состояться через тавтологическое указывание на обналиченный символ $(\varnothing,\infty)$ третьего индексала. Пример: действительное число π , указывая на него, мы подразумеваем возможность сколь угодно точного его интерпретирования, т.е. символ π тавтологически указывает на демонстрацию осуществления игры.

Таким образом, если в топос игры поместить символ, указывающий на осуществление самого синтаксиса, то мы сможем осуществить игру этого же синтаксиса. Приведём пример. Из теоремы Тарского известно, что множество G всех гёделевских номеров предложений истинных в арифметике в ней же самой неопределимо. Но если мы введём в арифметический топос символ класса - множества множеств гёделевых номеров, указывающий на само осуществление толкования множества G, то класс всех G - множество множеств гёделевских номеров истинных предложений будет определено в арифметике. Если же мы вновь в этом топосе попытаемся проинтерпретировать смысл класса, т.е. попытаемся толковать осуществление следующей ступени синтаксиса, определяя множество всех определимых множеств (синтаксическое обобщение множества гёделевских номеров), то мы вернёмся к структуре герменевтического круга парадокса, не позволяющей осуществиться языковой игре. И, действительно, множество всех определимых множеств в арифметике не определено в ней самой.

Но обратимся снова к топосу натурального ряда, к топосу интерпретаций индексала “это”.

В математике любое предложение L(a,+) соответствует определённой ступени синтаксического интерпретирования значимости $\epsilon\pi\iota\sigma\tau\eta\mu\eta$ - индексала “это”. Мы также показали, что

любое интерпретирование, даже интерпретирование структуры герменевтического круга парадокса (действительное число), может быть сведено к топосу интерпретаций индексала “это” - к натуральному ряду, путём помещения в топос индексала на само осуществление синтаксических интерпретаций. С учётом выше сказанного, можно сделать следующее утверждение, что любая математическая теория (предложение) может быть рассмотрена как система синтаксических интерпретаций индексала “это”. То есть, в математике всё - интерпретация топоса чисел натурального ряда. Частным вариантом нашего утверждения является известная теорема Лёвенгейма-Сколема: “если множество предложений имеет модель, то оно имеет модель со счётной областью”.

Действительно, “множество предложений” - наша синтаксическая система математики, модель - конкретное семантическое содержание наших интерпретаций синтаксиса, счётность - соответствие между интерпретациями и интерпретируемым натуральным рядом.

Что касается невыполнимости теоремы Лёвенгейма-Сколема в логике предикатов второго порядка, то это вовсе не говорит, что в ней мы интерпретируем иную значимость. Смысл этого в том, что логика второго порядка является синтаксисом к логике предикатов первого порядка, в которой обналичена в предикации aPb значимость осуществления языковой игры (значимость игровой связи), отсюда её неразрешимость (глава 11,§4). Логика второго порядка, как очередной синтаксис, обналичивает саму рефлексивность осуществления языковой игры - “иное” игровой связи в aPb и $\forall$P, а не только тождественное игровой связи, как в логике первого порядка. И так как структура рефлексивности связи игры помещена в общий игровой топос, то она должна быть в нём и проинтерпретирована в обналиченных значениях. А что значит проинтерпретировать иное связи, саму неозначаемую ни в каком топосе рефлексивность игры? - Только одно - продемонстрировать в наличных значениях топоса то, что смысл этого индексала нельзя указать в наличных значениях: “не это, не это, ...”. “Несчётность” области определения как раз и выражает смысл этой демонстрации.

В самом деле, какие предложения имеют в логике предикатов второго порядка только несчётную область определения своих значений? - Предложения, *отрицающие* смысл индуктивного вывода, демонстрирующие “отрицание” как иное игровых связей.

§4 Несчётность Кантора.

Моему утверждению, что любой синтаксис может быть сведён к синтаксису индексала “это” можно противопоставить то, что существуют несчётные множества, и их наличие нельзя проинтерпретировать “счётностью” натурального ряда, что теорема Лёвенгейма-Сколема нарушается в логике предикатов второго порядка, но последнее мы объяснили в предыдущем параграфе.

Я же поставлю вопрос иначе: а существует ли сама “несчётность”?

Напомню смысл несчётности (алгоритм диагонализации Г.Кантора): пусть у нас имеется список множеств натуральных чисел $S=\{S_1,S_2,S_3...\}$. Построим множество натуральных чисел D следующим образом: $m\in D$, если $m\notin S_m$. Тогда множества D нет в нашем списке, так

как если $D=S_m$, то $m \in D$ и $m \notin S_m=D$ - т.е. наличие множества D в списке S равнозначно противоречию, - демонстрации бессодержательной значимости внеположного осуществления синтаксического рассмотрения “несчётности”.

На приведённых выше основаниях Кантор делает вывод, что множество всех подмножеств натурального ряда несчётно, т.е. нет никакого списка S, где бы были перечислены все подмножества натурального ряда, так как всегда по этому списку можно найти множество натуральных чисел не принадлежащее ему.

Но всегда ли можно найти такое D? Всегда ли можно начать наш алгоритм? Так как в канторовских рассуждениях список S произволен, то он подразумевает собой и список S^*, у которого всегда $m \in S_m^*$ (мы всегда можем построить наш список из любого другого, добавляя в него диагональное число, если его не было раньше). Не трудно увидеть, что для списка S^* алгоритм диагонализации не сможет выбрать ни одного элемента, множество D не будет сформировано, так как его образование начинается с обнаружения $m \notin S_m$, а такого случая для S^* нет.

Алгоритм Кантора не всеобщ и, следовательно, его вывод о несчётности безоснователен. Попытки обозначить в случае S^* множество D пустым множеством $\varnothing$ ничего не дают, так как во-первых: чтобы что-то обозначить, относящееся к алгоритму, алгоритм должен заработать, а у нас он не работал, ничто не говорит о его работе; во-вторых: само понятие пустого множества противоречивое понятие (индексал на “иное” игровой связи - рефлексивность игры), как и несчётность, - если $\varnothing$ множество, то оно должно иметь значимость “множества натуральных чисел”, тождественную самой себе, так как мы должны указать на него - $\varnothing$. Если $\varnothing$ - пусто, то на него нельзя указать как на множество натуральных чисел: что говорит о “пустоте” как о “этой пустоте”? Следовательно, пустое множество и имеет значение, и не имеет его одновременно. Пустое множество - не множество, а демонстрация рефлексивности теоретико-множественных толкований индексала “это”.

Обсудим теперь несчётность с точки зрения герменевтики.

Запишем предложение математического синтаксиса A(S)=D. Его герменевтический смысл: алгоритм A истолковывает список S как не содержащий множество D. Что из себя представляет значение S? S - любое множество любых подмножеств натуральных чисел, т.е. S является алгоритмом перечисления, вернее, указывает на осуществление перечисления как на его значимую “возможность” реализации (“любой”). Точно такой же смысл имеет и алгоритм A, но A уже перечисляет списки S, т.е. находится к ним в синтаксическом отношении (перечисление перечислений) рефлексии, A синтаксическая интерпретация S, истолковывающая значимость S как “иное” его игровой связи, - как его осуществляемый смысл, внеположный перечисленному (бесконечность перечисления). На эту внеположность (рефлексивность) указывает индексал “отрицания”: “S как *не содержащее* D...”. Следовательно, A(S)=D пытается истолковать осуществление перечисления как некоторое перечисленное значение, т.е. представить осуществление нечто осуществлённым X(X)=X в выявлении их синтаксической рефлексии.

Разумеется, такая языковая игра не возможна, так как она осуществляется устранением из своих интерпретаций смысла различия осуществления и осуществляемого, и в то же время пытается выявить это различие в рефлексии структуры герменевтического круга. Но её всё-таки можно осуществить, если в топос значений поместить бессодержательный индексал-символ на само внеположное осуществление пересчёта (на саму демонстрируемую рефлексивность), т.е. ввести понятие “несчётности”, “пустого множества” и т.д. Поэтому несчётность Кантора будет иметь смысл до тех пор, пока не будет выявлен смысл этих индексалов как индексалов, отождествляющих значимость числа и значимость *осуществления* его интерпретаций (значимость пересчёта). Но несчётность Кантора теряет смысл, когда это различие начинает фигурировать под именами “мощности”, “кардинального числа” и т.д., что выражается в знаменитых парадоксах равномощных множеств: множество натуральных чисел имеет такое же кардинальное число (количество элементов, - условно истолкуем так взаимно однозначное соответствие), как и его подмножество чётных чисел, или - равномощными оказываются прямая и всё трёхмерное пространство евклидовой геометрии. Смысл этих парадоксов , конечно, не в том, что на прямой столько же точек, как и во всём пространстве, а в том, что точки прямой и пространство равно интерпретируют бессодержательно значимое осуществление своих языковых игр в структуре синтаксического предложения X(X)=X, где “X” - структура символа. И “прямая”, и “пространство” занимают одно и то же положение символа в топосе нашей языковой игры, они выполняют одну и ту же интерпретационную функцию указателя на демонстрируемую рефлексивность герменевтического круга. Мы там и тут интерпретируем один индексал “это”, кстати, на этом же основывается парадокс Сколема, говорящий о предложениях с несчётной областью определения только через предложения с счётной моделью, так как любая несчётная модель мыслится нами как некоторый счётный топос значений с добавленным в него индексалом на рефлексивность своего игрового толкования.

И даже в случае парадоксов равномощности знаки-символы, демонстрируя собой бессодержательную значимость, способны организовать следующую языковую игру, представив символы “несчётности” нечто семантически интерпретируемым: алеф-ноль и т.д., т.е. организовать за счёт иных структур устранение из содержания рефлексии различия между осуществлением и осуществляемым.

Но почему возникают эти дополнительные величины - несчётность, кардинальные числа?

Потому, что синтаксис к синтаксическому предложению X(X)=X будет оно же само, и нам останется очерчивать до конца жизни один и тот же герменевтический круг, если мы не начнём содержательно интерпретировать бессодержательное в новых игровых структурах. Но надо понимать, что новые интерпретации числа будут иными синтаксисами индексала “это” и иметь, следовательно, достаточно далёкое отношение к количественному толкованию натурального ряда. Единственно общее между ними то, что те и другие равно игровые толкования тринарной структуры суждения.

§5 Доказуемость и разрешимость.

Выявленное в предыдущем параграфе предложение математического синтаксиса X(X)=X лежит также и в основе проблем доказуемости и разрешимости.

Вспомним теорему Гёделя о непротиворечивости: если некоторая теория непротиворечива, то её непротиворечивость в ней же самой недоказуема.

Выявим смысл “доказуемости” и “непротиворечивости”. Доказуемость - демонстрация осуществления синтаксиса как бессодержательного индексала “истина”, указывающего на рефлексивную значимость демонстрации. Непротиворечивость - осуществлённость языковой игры в её топосе значений (смысл отрицания). Поэтому предложения математического синтаксиса о доказуемости будут известной нам структуры X(X)=X, помещающей осуществление толкования топоса X(X) в сам топос X.

Если в теореме Гёделя идёт речь о доказуемости, то, в следствие рефлексивной структуры X(X)=X, эта языковая игра будет неналичной языковой игрой, значения её топоса будут иметь структуру символа:

$$(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists.$$

Если же речь идёт о доказуемости своей непротиворечивости, то семантическая структура $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$ первым субъектом будет указывать на своё собственное осуществление, но тогда осуществление смысла символа $\exists\forall\rightarrow\forall\exists$ само должно попасть в топос игры, в результате чего не сможет осуществиться индексальное указывание на этот символ $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, так как оно осуществляется устранением $(=\forall\exists)$ доксического элемента из интерпретаций. Чтобы доказать непротиворечивость игры, необходимо выйти из неё, исключить выявление её осуществления как смысла пред-данности ей топоса и наоборот, миновав тем самым круг парадокса.

То есть, если игра непротиворечива, - имеет обналиченный топос значений, - то мы не можем указать на осуществление доказательства непротиворечивости в её же обналиченном топосе, - не можем указывание отождествить с указанным, т.к. отсутствие противоречия не позволяет демонстрировать рефлексивность игры.

К той же самой синтаксической структуре X(X)=X относится доказанная Чёрчем неразрешимость логики предикатов первого порядка, впрочем, как и второго (см. глава 11,§4).

§6 Машины Тьюринга. Тезис Чёрча.

Неразрешимость логики предикатов первого порядка эквивалентна выявлению в языковой игре её гетерономной формы - любая попытка приводит к игровому обессмысливанию. То есть смысл “неразрешимости” заключается в невозможности отождествить осуществление игры и её осуществлённый смысл, в выявлении их рефлексивности. Эквивалентность этих проблем была продемонстрирована Дж.Р.Бюхи, который для доказательства неразрешимости логики первого порядка использовал рефлексирующую структуру герменевтического круга, сконструированную из машин Тьюринга.

Машина Тьюринга является обобщающим синтаксисом натурального ряда. Для организации герменевтического круга нам необходим индексал на осуществление синтаксических

интерпретаций машин Тьюринга, индексал на их рефлексивность работы. Наиболее подходящим является индексал “остановки” машины Тьюринга, говорящий работает ли эта машина или нет, - осуществляет интерпретирование или не осуществляет.

Далее обратимся к синтаксической структуре X(X)=X, которая в наших терминах будет звучать так: существует ли машина Тьюринга, определяющая “остановку” любой другой машины Тьюринга, включая себя саму. Легко показать, что если такая машина существует, то это равносильно противоречию (демонстрация бессодержательности рефлексии) - представленности непредставляемого осуществления толкования.

Покажем это: пусть M(N) указанная выше машина Тьюринга, её выходные значения: 0 - машина N остановилась, 1 - машина N работает. Пусть L машина Тьюринга, которая работает без конца (демонстрация рефлексии), если у неё на входе 0, и останавливается, если на входе 1. Вместе машины L и M(N) образуют машину K(N)=M(N)→L. Теперь вместо N подставим номер машины K(N). Тогда, если машина K(N) останавливается, то по смыслу машины L она будет работать до бесконечности, и наоборот - если будет работать до бесконечности, она тут же остановится. Мы получили явное противоречие. Значит такой машины Тьюринга не существует. А тогда, как это показал Бюхи, логика первого порядка неразрешима. Собственно, Бюхи описал неразрешимость как работу машины Тьюринга.

В центре смысла неразрешимости находится всё тот же герменевтический круг, всё та же синтаксическая структура X(X)=X.

Возникает вопрос - насколько совместимы машины Тьюринга и язык логики предикатов первого порядка?

Вспомним наше утверждение, что любая игра математического синтаксиса является последовательностью синтаксических игр, интерпретирующих бессодержательно значимый указатель “это”, значимость формы επιστημη. И машины Тьюринга, и язык логики первого порядка равно синтаксисы указателя “это”, это и даёт основание для их объединения в языковой игре, демонстрирующей бессодержательную значимость формы памяти. Необходимо только, чтобы значения машины Тьюринга и значения языка логики образовывали один топос, равно интерпретировали или указывали на индексал “это”, представленный теми или иными значениями.

При выполнении этих условий имеет смысл утверждение, что любые две языковые игры математики можно рассматривать в рамках одной. Частным случаем этого утверждения является тезис Чёрча, гласящий, что множество функций вычислимых в каком-либо смысле совпадает с множеством функций вычислимых на машинах Тьюринга, так как при объединении языковых игр, равнозначно интерпретирующих индексал “это”, их топос не изменяется, и на нём возможны общие толкования одних и тех же смысловых структур.

§7 Как возможна математика.

Языковые игры математического синтаксиса, как и любые другие, возможны как забвение (устранение их содержания) в игровых интерпретациях собственного рефлексивного осу-

ществления интерпретирования. Какой смысл имеет это забвение было показано в предыдущих параграфах. Но всё же остаётся загадочным, как возможны такие многообразные синтаксические интерпретации одного индексала “это”. Как возможна математика?

Составим следующую цепь синтаксисов: индексал “это”, натуральный ряд (число - его количественная интерпретация), математическое действие, алгебра. Каждая из этих синтаксических ступеней приносит с собой массу новых семантических интерпретаций, выявляя внеположное осуществление предыдущей ступени за счёт устранения из содержания собственного осуществления. Получается некоторый ветвящийся лабиринт смысловых связей, каждая из которых выявляет смысл другой, устраняя в нём свой собственный.

Другой интерпретацией математики может быть следующая: математика пытается индексалом “это” (∀) проинтерпретировать индексал “я” (∃), т.е. полностью обналичить структуру символа:

$$(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists.$$

Иначе: описать описание знака, описать описание описания знака и так далее до бесконечности, всегда устраняя осуществление последней ступени синтаксиса из обналиченного топоса.

Что же такое математика в этом контексте?

Интерпретация смысла собственного “я” через формально-символьный язык математических синтаксисов. Математика нам растолковывает символьную структуру того, что мы считаем смыслом своего “я”, смыслом нашей “личности”, “жизни”.

Современная математика осуществима только человеком, считающим себя представимым субъектом собственного существования, чей смысл в функциональной связи с другими предсуществующими данностями, требующими для своего понимания рефлексирующего синтаксиса.

Кто я такой? - Сергей Сурин. Но это лишь место в топосе значений, смысл этого места в структуре интерпретаций “иного” моего существования: логик, философ, человек...

Кто ты такой? - Октавиан Август, - у которого нет профессии, чей смысл в нём же самом, - всё остальное лишь со-путствует ему.

Два разных вопроса - два разных ответа, две разные концепции числа. За первым стоит функциональность индексала “это”, за вторым - “наличность” собственного существования.

В античном мире число не может быть иррациональным (указатель на “иное” осуществления памяти), как не может быть непредставимого человека - Протей, и тот имеет свои видимые формы. В Риме и Афинах есть люди-вещи, но нет людей-функций: раб и варвар не могут функционировать эллинами - “хвала Богам за то, что я родился эллином, а не варваром”. И кем бы ты не стал, что бы ты не делал, ты никогда не станешь эллином, в наше время ты можешь стать президентом другого государства.

Но всему приходит свой конец - невидимый Бог иудеев, вышедший из платоновской пещеры, привёл галлов в сенат Рима, что и стало знамением конца старого “я” и началом нового “я”, концом античного числа и началом долгого пути создания и раскрытия западного мышления наших дней, новой математики и нового человека.

Можно сказать, что античная математика - это синтаксическая интерпретация бессодержательного индексала как значимости формы δοξα. Наша математика - интерпретация значимости επιστημη. Обе математики обналичили свой смысл, что же остаётся? - Выразить гетерономность двух форм значимостей. Это и происходит в теоремах Гёделя, Чёрча, Тарского, в несчётности и кардинальных числах Кантора, или в других “конструктивистких” математических играх, пытающихся скрыть бессодержательность герменевтического круга за сложной паутиной концептуальных структур, в которых сам чёрт (Чёрч) ногу сломит.

Современная математика демонстрирует собой то, что представляет современная культура, производящая современного человека. - Всё очень сложно и совсем не понятно зачем.

Правда, говорят, что ответ на вопрос “зачем” мы узнаем “потом”, со временем, когда найдём применения математическим теориям (как будто остриё топора объясняет феномен Раскольникова). Но для этого понадобятся новые люди. Я же вижу в этом всю ту же старую смысловую структуру полагания смысла значения в ином его осуществления (επιστημη), или, как выразился другой автор: “ищите Царствия Небесного, а остальное приложится вам”.

Мы же спросим себя, а какой смысл “неприменимости” теорий?

Неприменимо то, что не имеет дальнейших интерпретаций отличных от представленных. Западный человек выявил себя в своих культурных структурах и обнаружил, что что-либо делать с этим “не имеет смысла”. “Царствие Небесное”, “вечная жизнь”, определившие “я” современного человека, десакрализовались, потеряли смысл, и не потому, что выяснилась их гипотетичность или неистинность, а потому, что обессмыслилось само наше “я”, обернувшись бессодержательно значимым индексалом. А зачем индексалу вечное блаженство?

Глава 19.
Синтаксис всех синтаксисов.

§1 Синтаксическая последовательность.

Математика - последовательность синтаксических игр, интерпретирующих бессодержательно значимый индексал. В самой структуре синтаксических интерпретаций: $(\forall\exists\to\exists\forall)\to\forall\exists=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$ центральным элементом выступает кванторная структура символа: $(\exists\forall\to\forall\exists)=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$, толкуемая обычно нашим “я” - “игроком” всех наших игр. Поэтому можно предположить, что любые сколь угодно сложные смысловые структуры (литература, религия, искусство, политика, наука) являются с формально герменевтической точки зрения синтаксическими последовательностями игр, интерпретирующими индексал “я” как “это я”.

Возможно ли представить понимание иначе, чем как синтаксическую последовательность интерпретаций?

Пусть у нас имеются некоторые языковые игры, представленные своим топосом значений. Мы хотим понять их, но не в смысле “научиться в них играть”, а в смысле “интерпретации их топоса некоторой структурой связей, осуществляющих игру” (я могу прекрасно понимать музыку и при этом не уметь играть ни на одном инструменте). То есть, меня интересует как структуирован топос, следовательно, я должен показать как в нём осуществляются семантические интерпретации, указав на осуществление собственного понимания. А это равносильно тому, что рассматриваемый мной топос будет топосом знаков-символов известной кванторной структуры, первым субъектом $\exists$ указывающей на само осуществление понимания, т.е. на структуру семантических интерпретаций следующей ступени синтаксиса $(\forall\exists\to\exists\forall)\to\forall\exists=x : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$, но тогда вторая часть этой структуры будет обналичивать саму себя, так как символ “x” указывает на сам осуществляемый синтаксис его обналичивания, т.е. синтаксис будет указывать на знак как на свой осуществляемый смысл и, следовательно, толковать самого себя. Поэтому “понимание” будет пониманием в семантических структурах синтаксиса. Сама семантическая структура синтаксических интерпретаций заставляет рассматривать понимаемые игры как такие же синтаксисы.

Понимание тождественно, таким образом, синтаксической последовательности игр.

Закончится ли когда-либо такая цепь синтаксисов?

С необходимостью, как только понятый и структуированный топос значений будет демонстрировать осуществление своего толкования, т.е. обратится в демонстрирование бессодержательной значимости формы памяти (логической формы).

§2 Обналиченность - потеря смысла.

Итак, центральным ядром синтаксических последовательностей является структура обналичивания осуществления языковой игры, структура обналичивания понятийного аппарата синтаксиса.

В чём смысл обналиченности?

Понимание топоса игры, т.е. интерпретация “наличия” её значений происходит в известной кванторной форме $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$. Представим теперь, что понимание осуществилось, т.е. в топосе указана некоторая семантическая структура. Что значит “указана”? То, что игровой смысл понимания осуществляется уже не в кванторной форме семантических интерпретаций, а в структуре индексального указывания $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$. “Смысл перед нами в наличии”. В результате возникает несоответствие между смысловыми структурами топоса, репрезентирующими семантические интерпретации, и структурой осуществления их смысла в обналиченном синтаксисе, репрезентирующей индексальные интерпретации. Мы уже не осуществляем игровой смысл, а обращаемся к нему в наличной предъявленности топоса.

Рассмотрим это несоответствие обналиченной структуры и её индексального толкования.

Поскольку смысл всегда осуществление языковой игры, то и предъявленный игровой смысл становится указателем на осуществление предъявления $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, а сам первоначальный игровой смысл семантических интерпретаций $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$ теряется, т.е. раз осуществившись, более не осуществляется.

Потеря смысла, да ещё того, что перед нашими глазами, вещь несуразная. В это трудно поверить.

А между тем, нет ничего более знакомого нам, чем подобная потеря смысла в его обналиченности - это скука!

Да, скука - логическая категория, толкующая обналиченность рефлексирующей формы памяти.

Скучать - значит несоответствовать предъявленной семантической структуре структурой своих игровых интерпретаций синтаксиса, обращённых к толкованию представленного.

Поясню выше сказанное на всем знакомых примерах.

Вообразите, что вы смотрите кинофильм или читаете интересную книгу в первый раз. Вы захвачены чтением, вы поглощены им. Теперь вы читаете книгу во второй раз, в десятый раз, так, что вы её помните почти наизусть (это и означает обналиченность). Что же происходит? - Вы начинаете зевать над ранее захватывающими страницами.

В чём разница между первым и последующими чтениями?

В том, что в первый раз вы осуществляете понимание текста в семантических структурах $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, которые благодаря своему символьному ядру $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, т.е. структуре нашего “я”, помещают его в топос символов текста. Смысл вашего “я”, смысл вашей жизни становится смыслом читаемого текста.

Когда вы читаете текст во второй раз или, точнее, когда вы его запомнили - обналичили, то вы осуществляете понимание смысла текста в структуре индексальной обращённости к нему (∀∃→∃∀)=∀∃, в которой нет символьного элемента (∃∀→∀∃)=x. Смысл вашего “я”, смысл вашей жизни не может стать смыслом текста, вы не захвачены им, вы скучаете, - осуществляетесь в примитивной структуре бессодержательного присутствия.

Потеря смысла в обналиченности языковых игр составляет важнейший элемент в синтаксической последовательности нашей культуры. С одной стороны, “последовательность” является бегством синтаксиса от утери своего обналичиваемого смысла, с другой стороны, само бегство обналичивает синтаксическую игру, обессмысливает её. Этот логический механизм является структурой раскрытия форм мысли во всех сферах нашей деятельности, и он же является тем, что губит, обессмысливает символы и ценности нашей культуры. Это механизм создания и гибели цивилизаций.

Явные признаки утери смысла просматриваются во всей современной жизни - от религии и науки до символического искусства и массовых ценностей. Интересно, что формы увядания, обессмысливания, в наши дни совпадают с теми же формами упадка другой великой культуры, культуры античности. Это ясно, поскольку западная форма жизни некоторая перетолкованность античной формы: просто мы в своих синтаксисах интерпретируем бессодержательную значимость как значимость формы επιστημη, а они - как значимость формы δοξα. Но выявить это различие очень трудно, так как мы мыслим иначе, тем более, что большинство источников, по которым мы судим о античном мире, относятся к периоду упадка античной δοξα и зарождению западной επιστημη, т.е. ко времени от Сократа до Вселенских Соборов и, может быть, на несколько веков далее. Строгий анализ здесь невозможен, так как повсюду мы будем натыкаться на смесь высокой античности с “новыми брожениями” мысли. Но всё же приведём несколько параллелей.

В области искусства: вторичность, обращённость к старым канонам и цитатам. Философия толкует больше древних авторов, чем размышляет самостоятельно. То же самое и сегодня: все разновидности абстрактного искусства - хитро замаскированная цитатность старого, только цитируются не старые художественные образы, а старые цитаты из литературы и философской мысли, пусть этим цитатам две недели от роду. Критический концептуальный комментарий (обращённость на цитатность) становится неотъемлемой частью современного искусства. Заставьте критиков вместе с авторами молчать - и чёрные купно с красными квадратами будут иметь достаточно отдалённое отношение к нечто “глубоко осмысленному” и “художественному”. Уберите книги по психоанализу - и Сальвадор Дали будет комментатором-эпигоном Иеронима Босха.

В области массовых ценностей: и в то время, и сейчас толпа (массы) кишит в обожании перед ... трагедией? элевсинскими мистериями? перед размахами логических выводов Гёделя и Тарского? - нет, как бы не так, - перед “флейтистами с напомаженными лицами”. Сокровенными мечтами людей становится не жребий героя и мудреца (какой героизм! - мы пацифисты), а мера тщеславия, наслаждения и благополучия. Прагматизм торжествующе шествует по

обессмысленным руинам когда-то великой расы (rasa - суть). И действительно, зачем желать иного, кроме “потребного”, кроме того, на что можно указать, и то, что можно “потреблять”.

В области религии: полный плюрализм. Когда в Риме, как и сейчас, повсюду кишмя кишели маги, апостолы, жрецы и шарлатаны, собранные со всего мира (христиан, как и других, притесняли не за веру, которая тогда выглядела “диким суеверием”, а за невыполнение и неповиновение римским законам почитания официальных культов. Причём, римлян совершенно не интересовало веришь ли ты или нет в римские культы, они были уже не для веры, а для исполнения закона, а он превыше всего.). Религия потеряла смысл - в этом суть всех религиозных метаний нашего времени и попыток очистить или усовершенствовать христианство, т.е. сделать его “потребным” для нашего времени.

В области политики и государства: великая мировая держава (мировая - значит завершённая) - Римская империя и её гибель в волнах варварского мира, но гибель не от варваров, а от своего бессмыслия. И сейчас - великая мировая держава (Европа, включая Россию, и Америка - Запад), также покорившая весь мир, заставив его принять свои “технологические” культы, и, увы, грядущая гибель от “вторжения варваров по вертикали”.

Не ошибаюсь ли я в своих пессимистических прогнозах?

Во-первых: прогнозирую не я один - Ницше: “век духовных войн”, - двадцатый век полностью оправдал этот прогноз; во-вторых: этот прогноз не несёт для меня пессимистический характер, я им никого не хочу пугать, наоборот, в нём есть что-то бодрящее - решительность и точность движения смерти. В-третьих: механизм гибели цивилизаций лежит не в каких-либо негативных процессах общества, а в логических формах нашей мысли. Обмануться в процессах и обмануть процессы можно, логику - никогда.

§3 Логическая форма.

В первом параграфе мы показали, что всякое понимание, а, следовательно, всякое культурное развитие представляет из себя последовательность синтаксических игр. Покажем теперь, что всякая последовательность синтаксических рассмотрений должна рано или поздно закончиться демонстрацией логических форм, т.е. существует синтаксис всех синтаксисов для каждой из форм жизни.

Мы хотим понять топос языковой игры X_1, и совершаем его синтаксическую интерпретацию кванторной структурой $(\forall\exists\to\exists\forall)\to\forall\exists=X_2 : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$. Первый субъект указывает на X_1, далее доксический элемент структуры полагает его как X_2 и обналичивает $(\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$, помещая X_2 в топос X_1. Кратко можно записать $[X_1]=X_2$, квадратные скобки - это кванторная структура семантических интерпретаций. Далее мы хотим понять X_2 и получаем $[X_2]=X_3$ и т.д. В общем виде получаем рекурентное соотношение $[X_{n-1}]=X_n$, причём, все X_1 , ... X_{n-1} , X_n помещены в единый топос значений.

И так как синтаксис является рассмотрением собственной структуры (параграф 1) , то всегда возможно $[X_{n-1}]=X_n$ и $X_{n-1}=X_n$, если значение X_{n-1} будет индексалом формы επιστημη, т.е. $X_{n-1}=\forall\exists$, так как структура $(\forall\exists\to\exists\forall)\to\forall\exists=\forall\exists : (\forall\exists\to\exists\forall)=\forall\exists$ будет интерпретировать соб-

ственное указывание на своё осуществление, т.е. демонстрировать его в семантических интерпретациях, что равносильно $X_{n-1}\equiv X_n$. Причём иного интерпретационного полагания, кроме $X_{n-1}=X_n$, ($\forall\exists=\forall\exists$) допускать нельзя, так как интерпретируемый смысл $\forall\exists$ является гетерономной формой доксическому элементу полагания, устраняемого в синтаксисе.

В результате, если хоть раз $X_k=\forall\exists$, то для любого $n\geq k$ $[X_n]=X_{n+1}$ и $X_n=X_{n+1}$. Необходимость же возникновения бессодержательного индексала $\forall\exists$ показать нельзя, так как он полагается нашей волей в семантических интерпретациях, но потеря игрового смысла делает его появление неизбежным, так как обращает нас на интерпретирование индексальных суждений.

Как видно, синтаксическая последовательность заканчивается выявленностью тавтологии $\forall\exists=\forall\exists$, образующей герменевтический круг. Посмотрим внимательно на выражение $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=\forall\exists$, если учесть, что смысл $\forall\exists$ заключён в $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, то наше выражение тождественно выражению $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow\forall\exists=\forall\exists$, двойное повторение структурных скобок (или сколько угодно кратное) означает явную демонстрацию пропозиции значения - герменевтического круга. Значения, образующие такую структуру, будут значениями логической формы. И так как все значения топоса составляют единую синтаксическую последовательность, то все они могут быть проинтерпретированы в значениях логической формы - это обычно называют логической всеобщностью или законами логики.

Полученную нами кванторную структуру мы назовём структурой логических интерпретаций или кванторной структурой герменевтического круга. Но её можно записать и иначе: $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)\rightarrow(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, мы просто убрали второй доксический элемент, заменив его знаком “=”, что одно и то же, в результате - вторая половина структуры должна обналичивать сама себя: выявлять свою гетерономную форму, - смысл индексального полагания. То есть такая запись соответствует кругу парадокса - герменевтическому кругу, демонстрирующему рефлексивность памяти, а не замыкаемому в тавтологиях.

Таким образом, одну и ту же выявленную логическую форму можно толковать двумя способами: герменевтический круг - круг тавтологий или круг утверждения формы достоверного, и герменевтический круг - круг парадокса, демонстрирующий рефлексивность гетерономных форм языковой игры.

Поясню две наши структуры герменевтического круга на примере закона тождества А=А. Первая тавтологическая формулировка герменевтического круга: “любое значений тождественно само себе, смысл тождества демонстрируется тождественностью значения самому себе”. Вторая, парадоксальная формулировка герменевтического круга: “чтобы полагать тождественными себе значения, надо знать смысл “тождественного”, а чтобы знать смысл “тождественного”, надо полагать тождественность значений”, - в результате мы никогда ничего не сможем отождествить, и как быть с тождественностью самой парадоксальной формулировки.

Первая формулировка демонстрирует в тавтологиях свою собственную смысловую тождественность самой себе, вторая - выявляет смысл своего полагающего осуществления, т.е. свою гетерономную форму, поэтому в ней речь идёт не о самом значении, а о его “ином” - о смысле: “чтобы полагать...”.

Всё-таки мы не доказали необходимость существования синтаксиса всех синтаксисов. Но что значит доказать его необходимость? - Проинтерпретировать его как достоверное, как “истинное”, а это возможно лишь в следующей синтаксической ступени, отличной от “синтаксиса всех синтаксисов” - логической формы. Но тогда сам смысл доказательства противоречит смыслу “синтаксиса всех синтаксисов”, так как доказательство само его синтаксис. Вывод - логическую форму нельзя доказать, логику можно демонстрировать. Поэтому мы и называем значения логической формы пропозициональными значениями, демонстрирующими бессодержательную значимость формы памяти.

§4 Метафизика.

Обратимся к интерпретациям, в которых участвуют пропозициональные значения.

С одной стороны, эти значения осуществляют языковые игры , поскольку участвуют в них, с другой стороны, их смысловая выявленность во взаимной обусловленности исключает утверждение формы достоверного, они не могут быть ни “истинными”, ни “ложными”.

Следовательно, пропозициональные значения участвуют в языковых играх как бессодержательные индексалы, создавая впечатление, если забыть об игровых границах, что пропозиция имеет семантическое содержание, что пропозициональные значения - обычные игровые значения. Например, в содержании игр имеет место толкование “иного” отрицанием - содержательным значением игры. Далее делают вывод, что всё в наших играх, в нашем мышлении выражает дихотомию “это - не это”: жёлтое - не жёлтое и т.д. То есть отрицание толкуется пропозициональным атрибутом мышления, что приводит к парадоксам теорем Гёделя или к парадоксу “бытия и небытия”, заставившего Гегеля отождествить чистое бытие и чистое ничто.

Но только мы попытаемся проинтерпретировать толкования пропозиции: “небытие так же должно *быть нечто* значимым, раз мы о нём говорим”, как обнаруживаем, что семантические значения пропозиции теряют свой смысл. Но они всё-таки существуют и, следовательно, имеют значимость, но значимость не игровой интерпретации, а самого осуществления демонстрирования герменевтического круга, где они играют роль бессодержательных индексалов.

Толкуя пропозициональные значения их игровыми интерпретациями, мы устраняем различие между осуществлением и осуществлённым, между смыслом и его демонстрацией. Так значения логической формы получили свои семантические эквиваленты: бытие, Бог, действительность, материя... Если при помощи этих понятий попытаться описать герменевтический круг пропозиции значения, всю логическую форму, то мы получим некоторую взаимосвязь “недостоверных”, - демонстрирующих, а не интерпретирующих, - значений, обычно именуемую метафизикой.

“Недостоверность” метафизических категорий, разумеется, не означает их лживость, равно, как и их истинность, - эти интерпретации к ним никакого отношения не имеют. Недостоверность означает, что смысловые взаимосвязи этих значений не образуют языковую игру, а демонстрируют бессодержательную значимость нашего существования, так, что каждый из демонстрируемых индексалов указывает на свои языковые игры, где он обретает свою семантическую истолкованность.

Таким образом, метафизика, как уже отмечалось в первой части исследований, образует, с одной стороны, демонстрацию логической формы, с другой - указывает на все языковые игры, на которых выявлена логическая форма, форма нашего мышления. Метафизика становится ядром, вводящим в конкретную форму мышления. Поэтому метафизику нельзя познать, её познание - это умение осуществлять её языковые игры, их овладение нами.

§5 Форма жизни и метафизика.

Метафизическую демонстрацию логической формы вместе с языковыми играми, на которых эта форма выявляется (демонстрируется), мы будем называть формой жизни или формой мысли.

Почему жизнь здесь отождествляется с мышлением, почему я следую высказыванию Парменида: "Бытие и мышление суть одно"?

Первое - потому, что я говорю о бытие, т.е. философствую, а значит осуществляю языковую игру. Второе - иначе я не могу понять ни бытие, ни мышление. Поэтому, третье, я понимаю бытие в осуществлении мышления. Они для меня равно индексалы на осуществление формы памяти.

Поставим вновь не раз возникавший вопрос: почему я говорю о формах жизни, а не об одной форме? Ведь указатель "одно" - указатель на равно бессодержательное осуществление для всех игр.

Первое - "одно" как индексал - это не одно и то же, что его семантическая интерпретация количеством. Второе - если "одно" интерпретировать количеством, то это будет говорить о единстве логических форм и языковых игр, на которых выявляется логическая форма, что не исключает существование другого единства языковых игр и их логических форм. Хотя, конечно, эти различные логические формы могут быть интерпретированы "частностями" другой формы, но для самого метафизического демонстрирования логической формы такое переиначивание не возможно, так как "частность" будет выходом из данной метафизики в иную форму мысли или тождественно совпадать с первыми представлениями. Другую же форму мысли нельзя перетолковать (осуществить) в иной форме - мы или не поймём её, или на её значениях заново перетолкуем свою собственную метафизическую структуру. Следовательно, мы должны говорить о формах жизни, так как у нас нет оснований говорить об "одной форме".

Строго говоря, я не могу понять иных форм, это равносильно моему осуществлению их, например, осуществлению жизни эллина, но я могу догадываться о своём непонимании их по различным толкованиям одних и тех же индексалов: число (эллинов и наше), Бог (эллинов и наш), сущее и т.д.

Не является ли "реальность" общей основой для всех форм мышления? - Но смысл "реальности" всегда осуществим внутри той или иной формы мысли, сама же "основа" бессодержательно значима (и в этом не обща). Реальность - игровой момент наших интерпретаций.

Какой же смысл имеют для нас формы жизни, если мы не в силах понять их, то зачем они нам понадобились?

Понять - значит осуществить нечто как форму памяти. Что осуществить? - Языковые игры, их “играющее я”. Понять - значит осуществить в играх другое “я”, “я” иной формы, иной личности. Это возможно, невозможно другое - сыграть сразу два “я”, две формы, если нам это удастся, то мы различаем формы памяти, следовательно, они не бессодержательно значимы. Но я могу попытаться выявить то, что не даёт мне понять иную форму и, следовательно, выявить более глубоко смысл “я” своей формы мысли, своей метафизики.

“Формы жизни” становятся инструментом понимания смысла собственной метафизики. За результатами исследований, изложенных на этих страницах, стоит такой сравнительный анализ. Иногда его элементы я показывал явно, но в большинстве случаев он оставался за рамками текста, так как сравнительный анализ культурных традиций не может стать философским осмыслением - само сравнение должно рефлексировать над собой.

Сравнительный анализ двух метафизик (нашей и эллинов) служил мне вспомогательным средством, позволяющим увидеть невидимое основание нашей мысли. Общий метод прост - если вы хотите понять свою форму мысли, обратитесь к иной, спросив, что для неё означают индексалы самой смысловой значимости: Бог, число, душа и т.д. И если ответ “не полезет ни в какие ворота”, то это то, что должно стать предметом вашего смыслового анализа, то, что лежит в о-существлении ваших игр.

<u>§6 Две метафизики.</u>

Не смотря на исключающие друг друга многообразия форм жизни, всё же можно сказать о нечто общем в них. Все они являются репрезентациями формы рефлексии памяти, все они осуществляются как забвение осуществления в памятовании осуществлённых смыслов языковых игр. Следовательно, все формы должны говорить об осуществляемом смысле как о нечто значимом в играх - о “сущем”. Все, до селе нам известные, метафизические системы должны быть метафизикой рефлексии сущего (религиозной метафизикой), помещающей значимость рефлексивного рассмотрения в рассматриваемый топос языковых игр. “Бытие”, “Бог”, “я”, “жизнь” - всё “есть”.

Метафизическое полагание этого “есть” осуществляется как доксический элемент интерпретаций, толкуя бессодержательность осуществления безосновательностью полагания “воли”, будь то религия или математическая аксиоматизация. Поэтому все до сего времени формы мысли были формами верований, под разными культами и именами полагавшими своё “есть”.

“Я есть” - вот суть всей метафизики.

Но возможно рефлексивное понимание сущего как бессодержательно значимого существования - как формы рефлексии памяти, свидетельством тому является настоящее исследование. Возможна метафизика, выявляющая в своих высказываниях внеположность (забвенность) осуществления полагания “есть”. В ней речь идёт не о “значимости” как о мыслящем субъекте “я”, а об осуществлении в субъектах, в ней речь идёт не о сущем, а о достоверном, - возможна метафизика достоверного, говорящая, что “я есть ничто из того, что есть”.

Метафизика достоверного совсем иная смысловая структура, отличная от метафизики сущего. В её пропозициональных толкованиях отсутствует отрицание, являющееся игровой интерпретацией “иного”. Но метафизика достоверного не будет всё же другой формой жизни, так как языковые игры, через которые осуществляются метафизические интерпретации, остаются теми же самыми, что и у метафизики сущего, создавшей их.

Зачем тогда нужна метафизика достоверного?

Для нового интерпретирования старых обналиченных форм.

Но в чём цель новых интерпретаций?

Цель ясна, хотя её трудно произнести - цель в десакрализации и деструкции человеческой “личности” - субъекта существования. Цель в освобождении жизни от живущих идолов “сущего”. Мы должны понять, а, значит, и осуществить языковые игры, говорящие о своём “играющем я” не как об априорно ясном субъекте игры, а как о её инструменте осуществления. Подобное понимание должно радикальным образом изменить все наши метафизические представления (наука, религия, политика, искусство) и ценностные установки. Жизнь должна десакрализовать и деструктировать своё “единство”. Должна произойти “переоценка всех ценностей”.

Я понимаю всю ответственность мной написанного, - новая метафизика должна стать инструментом разрушения нашей формы мысли, но разрушением “человеческого я”, а не самой жизни вместе с “человеком”.

Наше я, - “личность”,- так или иначе обречено на уничтожение, на обессмысливание в обналичивании культуры, гибель “я” логически неизбежна. Мы так или иначе должны будем пожертвовать своим “я”, но мы не должны жертвовать самой жизнью.

Глава 20.
Метафизика сущего.

§1 “Я” - смысл игры.

Метафизика рефлексии “сущего” является формой (способом) интерпретирования, мыслящей осуществление языковых игр нечто в них значимым. Смысл игры помещается в топос её значений как указатель “я есть это”, то есть, я есть её “игрок”; всё , что имеет смысл в языковых играх, должно быть для “игрока”, через “игрока” и самим “игроком”. В следствие чего смысл “игрока” становится обычным игровым значением, - его ролью в игре, - “игрок” становится предметом своих игровых манипуляций, поводом к собственным толкованиям.

Но внеположное осуществление языковых игр остаётся внеположным и к метафизическому полаганию игрока. Языковые игры репрезентируют эту внеположность особым статусом “играющего я” - “я” становится “творцом” всех игр под именем “Бога Творца Вседержителя”, т.е. “творчество”, “творческое я” - то, что может творить из ничего (из внеположности к языковым играм) становится знамением нашей формы жизни.

На что направлено творчество нашего “я”? - На осуществление игр в цепи синтаксических последовательностей, на обналичивание своего осуществления в семантических интерпретациях топоса нашей культуры, т.е. на создание “иной” жизни, “представленной” в топосе знаков и, следовательно, имеющей в нём смысл - высшая ценность. Это именовалось у нас по-разному: миром идей Платона, Царством Небесным Христа, Прогрессом и обществом всеобщего благополучия - прагматизм и т.д.

А что же должно произойти с самим “игроком” в иной жизни, с самим “я”? - Как было выше сказано, игрок становится предметом и поводом игровых толкований. Следовательно, игрок должен полностью подчиниться ходу игры, её обналиченному в топосе смыслу. “Бог Творец” должен быть распят (высшая покорность - бездеятельная представленность в топосе-пространстве) согласно правилам, - законам мира, - согласно обналиченным структурам.

Цель выше приведённых игровых форм, конечно, не в “Боге”, не в “Царстве Небесном” и не в “Прогрессе”. Цель в утверждении “я” субъектом существования. Цель - создание формы жизни, в которой обретает игровой смысл человеческая “личность” - содержательно истолкованный указатель на перечисленные пропозициональные значения.

Создание “личности” - основа основ нашей метафизики сущего. Встав на этот путь, мы сделали главный выбор, всё остальное было логически неизбежным в структурах синтаксического раскрытия. Бог и человек с логической неизбежностью подлежал распятию. И распятие ещё не окончено.

§2 Обезличивание субъекта.

Итак, цель нашей формы мысли - создание игровых интерпретаций субъекта существования в самых различных синтаксических последовательностях. Причём, последующие ступени синтаксисов обналичивают предшествующую семантику субъекта, обессмысливая “личность”, сводя её к бессодержательно значимому индексалу.

В этих словах весь смысл настоящего параграфа. Далее я попытаюсь проиллюстрировать его в некоторых размышлениях.

Смена синтаксисов - смена смыслов “личности”, ведущая к её обессмысливанию. Рассмотрим, хотя бы поверхностно, как изменялось значение человеческой “личности” в нашей культурной традиции.

Античность. Личность - σωματα, буквально телесность. Но не надо понимать личность поздней античности как значимость переживаемых эмоций, толкуемых телесностью. Действительно, зрелой античности предшествовало такое доксически-эмоциональное полагание личности, интерпретирующее бессодержательный индексал на существование значимостью δοξα. Когда “личность”, её смысл и её высшее проявление соотносились с древнейшим арийским Божеством Сома (созвучно σωμα), толкующим личность опьяняющим экстазом и вдохновением, т.е. эмоциями (форма δοξα). Эту древнейшую интерпретацию “личности” манифестировала эпоха мистерий Диониса и более древних женских культов, - демонстрация эмоциональной захваченности - половой акт. Дионисийский синтаксис, как и любой другой, так же вёл к обналиченности своих форм и к обессмысливанию своих идолов. Но в доксической интерпретации значимости нет места для её “иного”, поэтому смыслом дионисийской личности становится её же уничтожающий экстаз, - обналиченные эмоции - прекращённые эмоции: Вакх гибнет, разорванный на куски опьянёнными менадами. Куски - символ “ничто” из обналиченного. Диониса съедают Титаны, - его нигде нет, только слухи.

Личность Диониса обращается в указатель на само неозначаемое место топоса эмоций - на возможность эмоций вне эмоционального переживания (здесь и сейчас), толкуемую преданностью, т.е. внеположностью переживания к пережитому - “Рок”, “Судьба”, которые должны быть проинтерпретированы значимостью формы επιστημη, так как обналиченные эмоции значения этой формы.

С этого начинается новый синтаксис культурной традиции Запада. То, что в древней Элладе называли Аполлоном.

Отныне личность не переживание эмоциональной значимости формы δοξα, а преданная явленность этих переживаний. Тело толкуется формой явленности и открытости всего значимого, - Хайдеггер понимал это глубже всех: древним эллинам “мир является”, у нас - “мир является нам”. У древних в начале синтаксиса указатель “это” (его пропозициональность) ещё не был обналичен в топосе, именно поэтому “мир является” без “него”.

Но синтаксическая последовательность была начата, обналичивание начало превращать “явленность мира” в “явленность мне”. Значительными вехами на этом пути были платонизм и христианство: первый заложил основы формализма знака, выявленного Аристотелем, второе

- уничтожило остатки древней эллинской личности и открыло путь для нового платонического синтаксиса.

С этого момента “личность” на протяжении столетий превращается в то, о чём говорилось в первом параграфе: “творческая личность”, “безначальный Бог, творящий из ничего”, “Бог распятый - обналиченный в топосе”, “человек - предмет игровых манипуляций” и т.д.

Сейчас мы находимся перед почти полностью обналиченной пропозициональностью этих толкований. Бессмысленность стоит за ними.

Наша “обналиченная личность”, в отличие от эллинской, находится в топосе, её смысл (“иное”) там. Поэтому человек не исчезает в экстазе, а функционирует в представленных структурах культуры и производства. Весь смысл человека в подобном функционировании - в помещении в топос. Суть человека сама для себя становится предметом игровых манипуляций: “я сделал себя сам” - повод к уважению и гордости. “Дело”, - действие размещения себя в обналиченных структурах, - суть всего. Не важно кто ты, важно как ты, - от этого зависит твоё спасение - вечный топос, т.е. топос сам по себе. “Покайся!” - научись правильно действовать в игре.

И что же дальше? - Дальше выявленность бессмысленности “высших ценностей”- пропозициональных значений нашей формы жизни.

Первое, что должна выявить обналиченность синтаксисов - это саму бессодержательную значимость пропозициональности - “веру”. “Вера” уже не безусловное основание наших игр, она теряет свой оправдывающий смысл, дающий игровое забвение бессодержательного: нельзя верить во “всё”, в начало всего; сама “вера” не может быть началом, так как, чтобы верить, надо *знать*, что ты веришь.

“Вера” теряет смысл, приходит эпоха “знаний” и “верификаций”, но выясняется и их бессодержательная значимость, возвращающая научную аксиоматику к потерявшей смысл “вере”. Основания рушатся - Бог умирает.

“Бог мёртв!”, “Великий Пан умер”. - Мы до сих пор не хотим понять смысл этих слов. Хотя смысл их ясен, и не касается ни гносеологии, ни сотерологии, ничего другого, кроме того, что “личность”, “человеческое я” теряют свой игровой смысл, всё более, и более обращаясь в бессодержательные индексалы. Личность лишается своего смысла, “я” теряется между “словами и вещами”. “Бог мёртв” - жизнь утрачивает свой игровой смысл.

Что дальше? - Дальше имитация умирающей формы, имитация смысла “я” как значимости формы δοξα (эмоциональность как высший стимул к жизни - глава 5,§9). Создания нового общества, революции, торжество мира развлечений (имитация значимости επιστημη через значимость δοξα) и потребления - верх имитирования смысла, заканчивающегося созданием “виртуальной реальности” вторично (технически) образованных игр массовой культуры. Если “растворение человека между словами и вещами” сейчас носит отчасти образный характер, то виртуальная реальность придаст ему буквальный. Достаточно соединить компьютер с человеческой памятью, кодировав сигналы в нейронную форму - и всё! И вам никто не докажет, что теперешняя реальность хоть в чём-то отличается от виртуальной. И если использовать

амнезию, для устранения из памяти “виртуальности” происходящего, и устранить из игры рефлексию над ней же, о-граничивающую игровые действия, т.е. убрать понятия о конце и смерти, то мы станем бессмертными и блаженными. Игра “Царство Небесное” за два доллара в любом киоске! Вот вам и долгожданное спасение! Правда с воскресением мёртвых несколько плоховато, впрочем, ролевая имитация ветвящимися структурами на основе банка данных живших компенсирует это. Кого же в банке данных нет - значит тот никогда не существовал.

Но мы можем отказаться от виртуальной реальности, - что дальше? - Дальше неизбежность прихода такого механизма растворения человека, от которого мы не сможет отказаться, так, что уход в “виртуальную реальность” может оказаться наиболее гуманным способом устранения человеческой личности.

§3 Диалектика противоречий.

Чем характеризуется мышление обналиченной формы жизни?

Тем, что во всех обналиченных языковых играх синтаксис будет выявлять структуры герменевтического круга, интерпретирующего осуществление игры её же значением. То есть, “иное” игровой значимости интерпретируется представленным в игре (отличием от представленного), а это ни что иное, как смысл “отрицания” (глава 11). Таким образом, герменевтический круг выражает пропозициональность “значимости” через её отрицание, помещая и то, и другое в один топос значений, в “единство противоречия”, демонстрируя гетерономные формы языковых игр и являя на свет то, что мы называем диалектикой (глава 12).

Следовательно, мышление обналиченных игр будет мышлением диалектики противоречий.

Вспомним тринарную структуру диалектической формы (почему тринарную, конечно, понятно: точно по той же причине, по которой пространство трёхмерно, - и то, и другое репрезентации тринарной структуры суждения) - тезис, антитезис, синтез.

Тезис - указатель на структуры топоса языковых игр, чьи смыслы подлежат синтаксическому рассмотрению.

Антитезис - выявленность в герменевтическом круге внеположности осуществления языковой игры через отрицание значений топоса - демонстрация гетерономных форм. Смыслом отрицания становится осуществление герменевтического круга, демонстрирующего внеположность формы памяти - “не это, не это...”, поэтому осуществляемый смысл “отрицания” не может быть истолкован никаким диалектическим синтаксисом, следовательно, он в метафизике сущего мыслится пропозициональным и априорно ясным (игровое забвение бессодержательного), т.е. осуществляется без дальнейших толкований.

Синтез - истолкованная выявленность герменевтического круга. Так как герменевтический круг продемонстрирован в том же топосе значений, следовательно, его можно истолковать в представленных структурных связях топоса, как ещё одну интерпретацию индексала “это”, придав ему “новую” семантику, именуемую синтезом.

Что в результате?

Структура топоса осталась прежней, но в ней появились интерпретационные связи синтеза, которые с лёгким сердцем можно принять за понимание сути дела, за понимание “духа”, идущего в синтезе (опосредование) к Абсолютному знанию (Гегель),- ходячий дух почище распятого Бога.

Откуда такое шествие?

Из ложной пропозициональности “отрицания”. Смысл “отрицания”, - демонстрируемая рефлексия, - оставаясь в своей бессодержательности не обналиченным, начинает толковаться значимостью смысла вообще, всего существующего. Всеобщность такого толкования преподносится Абсолютностью знания, Абсолютным единством сущего, хотя единственность последнего никто не доказал. В следствие чего само “отрицание” лишает “сущее” его единства: “чистое бытие и чистое ничто суть одно” (Гегель). Причём, такой нюанс, что если небытие не “есть”, то на него нельзя указать и, следовательно, нельзя говорить о нём, полностью игнорируется.

Если же отрицание не пропозиционально, то нет никакого небытия. Нельзя отрицать то, чего нельзя представить, на что не может указать индексал “это”. Небытие - это мысль без мысли, молчание без молчащего - чушь! Жизнь и смерть не составляют противоположности. “Иное” бытия - это не небытие, а его смысл, осуществляемый в его играх.

§4 Формализм знака.

Обналиченность игр касается и самого языка синтаксического рассмотрения. Смысл игр сводится к структурной представленности связи знаков, т.е. всё, что может быть понято, может быть выражено в знаковой структуре.

Чтобы понять, достаточно указать на знаковую структуру, репрезентирующую осуществление языковой игры - это мы и называем формализмом мышления.

Что позволяет осуществиться формализму? - То, что языковые игры и их синтаксис равно обналичены в одном топосе значений, где синтаксис интерпретирует осуществление языковой игры, т.е. говорит, что осуществление смысла $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x$, предъявленного к рассмотрению $(\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$, является самой семантической структурой толкуемого символа: $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x : (\forall\exists\rightarrow\exists\forall)=\forall\exists$.

Чтобы понять обналиченную языковую игру, незачем её осуществлять, достаточно осуществить игру её синтаксиса, так как обращение к знаковым структурам синтаксиса будет и обращением к знаковым структурам языковой игры, при условии, что синтаксис осуществлён на всём топосе игры.

Формализм становится мощным средством создания синтаксических последовательностей, всегда нацеленным на следующий шаг синтаксиса, так как знак $(\exists\forall\rightarrow\forall\exists)=x$, обналичивая смысл синтаксиса, всегда внеположен к обналиченному (суждение $\forall\exists$), всегда подразумевает следующую синтаксическую ступень до тех пор, пока не замкнётся в выявленности логической формы. Логика поэтому всегда связана с формализмом понимания. Логический язык - язык знакового формализма.

У формализма знака, так же, как и у диалектики противоречий, считающей “отрицание” пропозицией, есть свой идол аналогичный диалектическому, - формализм утверждает: всё, что может быть понято, может быть понято в знаковых интерпретациях.

Этому идолу покорно служит наука, основывая на нём свою эпистемологию, которая в идеале стремится превратиться в семиотику, - математика - образцовая наука. Забывая, что само осуществление знакового формализма неозначаемо в нём, а лишь демонстрируемо в логических формах, что приводит к десакрализации идола формализма в теоремах Гёделя. Оказывается не всё, что может быть понято, может быть понято в знаках.

Но если не всё может быть понято в знаках, значит формализм логически и философски несостоятелен. Значит логик должен уступить место поэту?

Не спешите с выводами. Я не утверждал, что не всё может быть понято формально, я утверждал, что не всё понимаемо в формах знака, представленного к рассмотрению.

§5 Бессмысленность формального.

Формализм знака, толкуя отрицание пропозиционально, определяет бессмысленность (пустоту) своих логико-философских интерпретаций.

Каков смысл закона тождества А=А? - если сам он атрибутивен любому смыслу. Его нельзя “применить”, так как само “применение” должно его осуществлять. Следовательно, он “не для чего”.

Обналичив всё, в том числе и самого себя, формализм знака не обналичил смысл “отрицания”, саму рефлексивность памяти, она осталась внеположной знаковым структурам: знак отрицания - указатель на внеположность своего смысла, т.е. всегда подразумевает иное от представленного в наличии. Следовательно, сам смысл формального будет осуществляться как смысл “отрицания”, т.е. отстранённого от обналиченного в топосе - идеальность моделей. Смысл формального, таким образом, превращается в пустую абстракцию - в ритуал демонстрации логической формы через демонстрацию отрицания.

Формальное является и идеальным, т.е. нигде не реализуемым, следовательно, бессмысленным.

Что такое символ А? Написанная буква - нет; класс всех написанных букв (Фреге) - но где вы его “видели”.

Разумеется, это не означает, что язык математики бестолков, но толк математики в игровых интерпретациях формального, в “прикладном” использовании. Что такое один апельсин знают все, что такое математическая единица - многие, но, что такое символ сам по себе - не понятно, - мы можем лишь демонстрировать возможность указывания вообще, а значит демонстрировать внеположность (рефлексивность) смысла “отрицания”.

Формализм знака бессмысленен, и чёрт с ним. Нам какое дело до этого? - Но суть бессмысленности формального как раз и заключается в “деле”.

Дело в том, что обналиченные синтаксические последовательности нашей культуры сами обналичивают язык формализма. Формализм обращается в чисто игровое действие,

“иное” к обналиченному топосу, формализм ведёт к демонстрации осуществимости мышления, *к демонстрации смысла “отрицания”*. Формализм обращается в действие-дело, и смысл этого дела - отрицание наличного.

Путь синтаксической формализации - путь непрекращаемого конвейера обналичивания, ведущего к обессмысливанию (отрицание) существования.

“Дело”, воспроизводящее себя до полного своего уничтожения, - демонстрация смысла отрицания,- “дело ради дела” становится главенствующим способом жизни, сам человек становится инструментом “дела” - “потребителем”, чья функция в обеспечении производства “дела” путём потребления (отрицания-уничтожения) его результатов. “Потребитель” является отрицанием и, следовательно, воспроизводителем “дела”.

Выявленность логической формы метафизики сущего заканчивается не вычерчиванием герменевтического круга, а “отрицанием” смысла существования.

Вывод - закат метафизики сущего не может быть культурной стагнацией, её обналиченность ведёт к её отчуждению от собственного смысла. “Сущее” должно быть обессмыслено, т.е. уничтожено. Как видно, апокалипсические пророчества конца мира не лишены оснований. Более того - логически неизбежны.

Катастрофа - вот сущность заката “сущего”.

§6 Реальность сущего и сущность реального.

Метафизика сущего истолковывает существование значимостью наличного топоса языковых игр, значимостью формы επιστημη, подразумевающей пространство-вместилище всех осуществлений языковых игр. Сутью значимости, следовательно, будет представленность в пространстве-вместилище, эту сущность значимого мы называем реальностью.

Для нас “быть значимым” и “иметь место” - одно и то же. “Существовать” для нашего мышления значит “находиться”, быть представленным в наличии - то, что Хайдеггер называл открытостью бытия. Реально существующее - находящееся в открытой для индексального указывания обналиченности пространства. Даже абстрактные математические понятия у нас “имеют место”.

Следовательно, реальность - представленность к синтаксическому рассмотрению. Но из этой реальности выпадает само осуществление “представления” синтаксиса.

Что мы можем сказать о реальности самого пространства? Не является ли оно фикцией опосредования находящихся в нём объектов?

Что значит пред-ставить к рассмотрению пространство? - Значит найти точку зрения вне его, но тогда теряется смысл представленности, так как представленность подразумевает единство между точкой зрения и рассматриваемым пространством, это единство - само пространство, включая и “точку зрения”. Следовательно, мы не можем рассматривать пространство, так как не можем его пред-ставить из вне.

Мы можем говорить о реальности объектов пространства, но о реальности самого пространства (как вместилища всех осуществлений всех игр) мы говорить не можем, не входя в противоречие сами с собой.

Если же пространство не реально, т.е. “реальность”, как и “иллюзорность”, не имеет к нему никакого отношения, то “где это всё происходит”? В чём сущность самой нашей реальности? - Тогда все наши представления о единстве структуры нашего Бытия, - Вселенная, - фиктивны вне конкретных языковых игр. Вселенная не реальна (и уж, разумеется, не идеальна), Вселенная - игровая интерпретация пропозициональной значимости формы επιστημη. Вселенная, как и сама реальность, не метафизическое, а мифологическое понятие, - игровая вариация бессодержательной значимости герменевтического круга.

Глава 21.
Метафизика достоверного.

§1 Мифология сущего.

Вселенная, универсум, реальность, - одни из многих мифологических понятий, выстраивающих нашу форму жизни. Но надо всё-таки объяснить, что я понимаю под мифологией.

Как ясно из предыдущей главы, мифология - игровая интерпретация пропозициональных значений , но таковыми интерпретациями являются почти все значения языковых игр. До некоторой степени можно любую игру рассматривать как мифологию, что пытался проделать Лосев в “Диалектике мифа”. Но я не буду столь расширительно говорить о мифологии, иначе мифология будет лишним, ничего не значащим термином.

Я буду говорить о мифологии как о языковой игре, пытающейся проинтерпретировать всю метафизическую структуру пропозициональных значений. Как это возможно? Ведь метафизическая структура выявляет герменевтический круг и не может быть языковой игрой, - она демонстрация, а не интерпретация.

Для этого необходимо, чтобы на внеположное осуществление герменевтического круга как круга языковой игры указывали некоторые игровые интерпретации так, чтобы в их содержании круг не замыкался на собственное демонстрирование, а интерпретировал его (указывал как на игровое значение). Но это невозможно - осуществление формы памяти внеположно игровому содержанию. Что делать?

Только одно - забыть об этой невозможности.

Значения и интерпретации, участвующие в забвении внеположности (рефлексии) осуществления герменевтического круга, я буду называть мифологическими. Если пропозициональные значения логической формы выявляют бессодержательность существования, то мифология заставляет забыть о ней в мифическом сказывании.

Собственно, говоря о метафизики сущего, я уже ввёл мифологические понятия в определение смысла самой метафизики, указывая на осуществление (бытие) как на тождественное себе значение или, что одно и то же, полагая “отрицание” пропозиционально значимым. Но иначе я бы не выявил свои логические формы. Метафизика творит свои понятия в интерпретациях мифологии.

Центральным мифом метафизики сущего является миф о самом “сущем”. Миф о том, что мы есть нечто значимое, был и средством, и целью нашей формы жизни, а, возможно, и всех предшествующих форм. Мало было указать на существование как на “нечто”, как на “я”, чтобы проинтерпретировать метафизическую структуру, мифология должна указать и на осуществление этого “я”, репрезентировав пропозицию “тождественного-иного”. Отсюда возникает Бог - иное “я”, дающий смысл и созидающий первое “я”. Но мифология должна проинтер-

претировать и “отрицание” как пропозициональное значение, - отсюда возникает Сатана в библейской мифологии, рай и ад в христианской, отсюда возникает “небытие” и “ничто” в диалектике противоречий (Гегель). Причём, такие очевидные возражения, - если Бог непознаваем, то о нём нельзя говорить не прямо, не косвенно, даже в форме запрета такого разговора: на что нельзя указать, о том и нельзя сказать, - не принимаются во внимание, о них забывают, их устраняют из содержания мифа по причине того, что если о них не забыть, то и Бог, и диалектика окажутся бессмыслицей. И это верно! - так как только в таком забвении осуществляется всякий смысл и всякая культура. Мы же запомним, что источником этого осуществления является не какой-либо “источник”, - будь то Бог или закон Универсума, - а сама рефлексия существования.

Так как наши мифы интерпретируют одну и ту же метафизическую структуру, то все мифологии науки, искусства, религии будут изоморфны друг другу.

О идоле математики - идоле формализма знака, он же принцип аксиоматизации, мы уже вели речь, в нём легко можно узнать “Всевидящего и Всемогущего Бога”. Религиозный миф нашей традиции настаивает на творении мира из ничего и его уничтожении, наша наука следует за нашей религией - Вселенная рождается в результате Большого взрыва и гибнет в коллапсе. Христос гибнет и воскресает в новой жизни - революции всех мастей: социальные, культурные, научно-технические, - разрушают старые формы и создают нового человека в обществе благополучия и комфорта. Вечная жизнь оборачивается безусловными общечеловеческими ценностями. Кто хочет может найти десятки подобных соответствий.

Главное для нас отличать мифическое от логического, интерпретирующего себя демонстрацией своего осуществления, а не семантическими связями игры. Не беда, что логика выражается через игры, беда, что игра принимается за логику.

В этом контексте хочу сказать о философском “настроении” Хайдеггера.

“Открытость”, “озабоченность”, “настроение” - всё это рассматривается Хайдеггером экзистенциалами, т.е. пропозициональными данностями человеческого существования. В следствие мифологичности этих значений вопрос о смысле “я” как о субъекте существования Хайдеггер не может рассматривать, смысл “я” всегда вне этих интерпретаций, но без этого “я” вся концепция Хайдеггера разваливается на глазах: “открытость” - перед кем? - “озабоченность” - кто? Метафизика Хайдеггера мешает мышлению Хайдеггера, следовательно, он требует её преодоления. Но всё его мышление воспроизводит старую метафизическую структуру, воспроизводит пропозициональность отрицания. Остаётся одно - рассматривать старую метафизику в новых экзистенциальных терминах, весь смысл которых дистанцироваться от традиционных метафизических и логических понятий. Это Хайдеггер делает блестяще, виртуозно обыгрывая семантические связи нашего языка, деструктируя старые метафизические мифы. Но сама деструкция - игра разрушаемой метафизики, что выражается в семантическом априоризме “открытости”, “озабоченности”, якобы лежащих в основании существования, я уж не говорю о том, есть ли само “основание” - выраженность бессодержательности. Хайдеггер закрывает

глаза на очевидное: чтобы смысл его экзистенциалов осуществлялся в человеческом мышлении, человек должен научиться им, научиться их интерпретированию, т.е. обратиться к ним из бессодержательности существования.

Даже такие настроения, как “боль”, “желание”, “страх смерти” не пропозициональны, их нельзя продемонстрировать вне их игр, всем им мы учимся, входя в игры через мифологии. “Боль” бессмысленна без игрового “как больно”, без этого “как” боль не отличима от ощущения (Ницше). Смысл того, как больно определяется тем, в какие игры мы играем, - Муций Сцевола и ребёнок в зубоврачебном кабинете. “Страх смерти” - мифологическая интерпретация значимости “я”, субъекта существования. Если наше “я” перестанет быть единством нашего существования, например, “я” обретёт смысл всего живого, то страх “моей смерти” обессмыслится, я буду бояться своей смерти не более, чем стрижки волос. Если же “я” вовсе лишится игровой значимости субъекта игры, то смерть потеряет всякий смысл. И никакой “озабоченности”. Всё это наши мифы- важные, ценные, создающие нас самих мифы, но всё-таки - мифы.

Мы обязаны понимать это, мы обязаны, если ещё хотим мыслить, а значит и существовать, разоблачать наши мифы, ведущие нас в ничто обналиченности культуры, мы должны во всех формах нашей жизни деструктировать главный наш миф - миф нашего “я”, нашей “личности”. То есть, мы должны победить смерть.

§2 “Я” - игра в “я”.

До сих пор в нашей традиции “я” считалось субъектом игры, её “игроком”. Обналичивание формы жизни ведёт к тому, что игрок становится игровым значением, игровой интерпретацией в обналиченной структуре топоса игр. Это происходит буквально на наших глазах. Виртуальная реальность массовой культуры сведёт наше “я”, нашу жизнь к пустому индексалу на обналиченность культурного опыта. Обналиченная форма жизни замкнёт своё существование на предъявленных смысловых структурах, без возможности рефлексивного анализа этой предъявленности, по той причине, что анализировать больше будет некому.

Я не хочу превращать великую традицию в мычание блаженных болванчиков. Я готов пожертвовать для этого человеческим “я”. Что мне делать?

Вывести наше “я” из игровых интерпретаций, но не оставлять его внеположным субъектом игры, а обратить его в инструмент игры. Игрок должен стать самой игрой, так как инструмент игры сама игра. Игрок как субъект должен быть устранён, но не в указателе на обналиченные структуры, а в “понимании” своего отличия от обналиченного, в понимании отличия своего существования от всего осуществляемого, даже от собственного значимого единства “я”. “Я есть ничто из того, что есть”.

Что несёт эта формула?

Возможность создания игр, игр без “игрока”, но не без человека. Создание игр, чьё осуществление, по меньшей мере, будет помнить о своей внеположности осуществляемому.

Это значит, что игры будут не “играми нашего я”, а “играми в наше я”. Что “личность” более не будет обладать безусловной игровой значимостью, даже если игры говорят о ней как

о высшей ценности. Эти игры не будут играми виртуальной реальности культуры, т.к. виртуальность имеет смысл представленности перед “я”.

Так что будет с нашей “личностью”? Увы, её не будет вовсе, зато останется возможность существования, быть может ведущая к иной форме жизни, той, которую Ницше назвал сверхчеловеком.

Об этой новой форме принципиально ничего нельзя сказать до её осуществления, так как её осуществление будет её пониманием, но это не значит, что мы по этой причине должны лишать её возможности быть. Поэтому мы должны понять то, что ещё подлежит нашему пониманию - мы должны понять нашу метафизику сущего в её внеположном осуществлении. Мы должны понять метафизику сущего как метафизику достоверного, - метафизику осуществляемых языковых игр.

§3 Диалектика форм.

Пониманию метафизики достоверного посвящено всё настоящее исследование, уже подошедшее к своему концу. Осталось обратить внимание на некоторые аспекты, требующие более обстоятельных исследований, чем оставшиеся страницы.

Прежде всего обратимся к философскому образу мысли - к рефлексивному рассмотрению значимого. Метафизика сущего определила философское мышление диалектикой противоречий, выразив свой центральный момент - пропозициональность “отрицания”.

Метафизика достоверного, выявив непропозициональность отрицания, определяет своё философское мышление диалектикой форм, где форма - интерпретационная структура осуществления языковой игры в рамках её синтаксиса. Диалектика форм будет, таким образом, диалектикой синтаксических построений, выявляющих смысловые связи в репрезентациях формы памяти.

Это всё, что может дать философия нашему пониманию, всё, что может выявить смысл нашего существования.

Если ранее существо мира представлялось борьбой противоположностей, подъёмами жизни и следующими за ними падениями, то метафизика достоверного рассматривает мир (т.е. смысл нашего существования) как бегство от бессодержательной значимости существующего в игровые интерпретации. Такая смена мировоззрения чревата действительной переоценкой всех ценностей от “я” до “это”, от “желания и страсти” до “страха и смерти”, от “счастья и благополучия” до “гибели и уничтожения всего”. Это мировоззрение единственно атеистическое мировоззрение, поскольку по существу образа мысли, а не по ангажирующим лозунгам, ему не нужен Бог: ни Бог религии, ни Бог науки, ни даже Бог нашего атеизма. Это мировоззрение должно создать по “истине” бессмертного человека, чья жизнь выйдет из под власти мифа смерти во всех своих формах. Это мировоззрение создаст человека для которого “спасение” и “вечность” будут бессмысленными. Это мировоззрение создаст человека, у которого не будет идола “я”.

- Это мировоззрение создаст страшного человека!

- Нет, только другого.

Но чтобы создать такое мировоззрение, мало философствований метафизики достоверного, необходимо, чтобы мышление диалектики форм вошло во все сферы нашей культуры. По сути мы должны создать новые мифы нашей культуры, рефлексирующие над обналиченностью старых - мифы искусства, политики, этики и т.д. Для этого необходимо, чтобы метафизика достоверного была не только мировоззрением, но и идеологией.

§4 Пути нового формализма.

Я затрудняюсь определить новый формализм, эта задача будущих исследований, поэтому я говорю о путях формализма. Возможно, что основанием ему послужат предложения математического синтаксиса или кванторные структуры интерпретаций.

Но главное не в этом, а в том, что приносит с собой новый формализм, каков будет его путь?

Формализм - это игра выстроения синтаксических последовательностей, следовательно, пути нового формализма будут путями синтаксисов, ведущих к выявленности логических форм на всём пространстве наших игр. Но логическая форма уже выявлена на этих страницах, её пропозициональные значения истолкованы мной. Следует ли из этого, что путь нового формализма закончен, не начавшись?

Логическая форма действительно выявлена, но выявлена в форме логико-философского исследования; в формах же искусства, науки, истории, религии логическая форма остаётся вне наших интерпретаций, вне нашего понимания. Мы должны увидеть логическую форму во всех структурах, где инструментом виденья должен стать новый формализм. Таким будет его путь. Но куда он приведёт?

В конце всех путей стоит бессодержательная значимость герменевтического круга, бессмысленность стоит в конце пути. Новый формализм деструктирует старые смыслы и ценности, и оставит нас ни с чем.

Новый формализм будет деструкцией отжившей и усыпляющей жизнь формы мысли, он освободит жизнь от убивающих её идолов. Да, мы можем остаться ни с чем, но мы станем свободными.

Но что нам делать с этой свободой?

Сейчас для нас такая свобода смертельна, она ускорит, обострит процесс обналичивающего умирания человеческой жизни, так как разоблачить идолов, это не значит от них освободиться. Бессмысленный идол - мстительный идол. Нам необходимо не просто разоблачить старый миф, нам необходимо создать новую мифологию, центральным идолом которой будет понимание своей мифологичности. Именно мифологию, так как логически указать на мифологичность, как это сделал я, ещё ничего не значит. Необходима игровая реальность, разоблачающая свою мифичность, а всякая реальность - мифология. И уже этот миф покажет, что нам делать с предоставленной свободой, какова наша раса.

Создать новый миф нам предстоит из обломков старых идолов, нам предстоит ковыряться в мертвечине, чтобы добыть себе жизнь. Единственной путеводной нитью в этом лаби-

ринте будет новый формализм, новый обоюдоострый лабрис. Только его упорное и беспощадное использование позволит нам выйти из западни нашего лабиринта, в которую превратилась наша жизнь. Никакой пощады ни к себе, ни к Богам. Всё должно быть переоценено, и наше “я”, и наша “жизнь”.

§5 Пропозиция игры.

Пропозицию значения можно толковать не только бессодержательной значимостью нашего существования, но и значимой необходимостью осуществления игровых интерпретаций. Необходимость и бессодержательность становятся атрибутами игры.

“Игра” выявляет смысл осуществления формы памяти, указывая на различие между осуществлением форм и их содержательными интерпретациями, толкующими это различие тем, что даёт смысл всему существующему. Пропозицию значения можно рассматривать как пропозицию игры. Где “игра” уже не наша игра. Выявление её категориального смысла - одна из важнейших задач метафизики достоверного.

Понятие “игры” нам известно в соотнесённости с метафизическим мифом реальности “сущего”. Для выявления смысла “игры” нам необходимо выявить осуществляемый смысл “реальности”, определить противоречивость реальности в наших играх, вытекающую из пропозиционального толкования “отрицания” (бессмысленность реальности пространства, глава 20,§6), и проинтерпретировать эту противоречивость осуществляемой реальностью игры. Наша реальность должна обратиться в “игровую реальность”.

Только так игра станет философской категорией. Смысл этой “игры” будет принципиально отличным от наших представлений о ней как о нечто условном, преходящем, вторичном. “Игра” не будет иметь ничего общего с индуско-буддийским представлением о мире как о Майи и Авидьи, так как её смыслы и виденья будут единственной реальностью. “Игра” также ничего не будет иметь общего с имитациями реальности “сущего” в играх массовой культуры. Но “игра” станет тем мостом, что позволит надеяться обрести на его конце новую форму мысли и новую форму жизни.

Можно сказать, что целью всех переоценок метафизики достоверного будет переоценка “реальности сущего” в “игровую реальность” существования.